# ATARI magazin

6 Nov./Dez. '95 5. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer






Der große Datenbluff

* NEU * NEU *

Quick magazin 16

Bericht: Schulaustausch mit Gymnasium in Polen

*News für den Atari*

Barbarian

Sexversi

Tron

Oldie Ecke

*Tips & Tricks*

Text mit Klangeffekten

*Workshops*

Kurzbriefdrucker

Turbo-Basic Teil 3

Oberon Pascal

Leitfaden X + XI

Quick: Unscharfe Logik II



Hardware: Soundsampler + Multipad 3

# Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

## MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

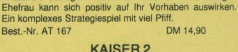
Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.




Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

## Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.




Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

## KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

## TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

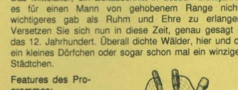
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

## ADALMAR

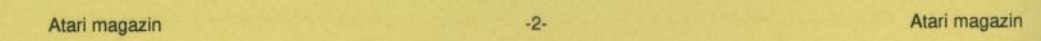
Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.




Best.-Nr. AT 317 DM 16,90



# Lieber Atari Freund,

heute erhalten Sie das neueste Atari magazin. Wie alle 6 Monate ist auch die Ausgabe 6/95 wieder eine schicksalhafte Auflage. Es stehen wieder einmal die Verlängerungen für das nächste Halbjahr an.

Es wurde schon von vielen Usern die Möglichkeit diskutiert, ob das AM nicht kostengünstiger auf eine Diskette produziert werden könnte. Ich glaube aber, daß gerade die gedruckte Form dem ATARI magazin seine individuelle Besonderheit verleiht.

Man sollte zwar niemals nie sagen, aber bevor das Atari magazin auf Diskette erscheint, stellen wir es lieber ein.

## Wichtig: Verlängerung 1/96

Damit dies aber nicht so schnell der Fall ist, müssen natürlich wieder alle User rechtzeitig Ihr Abo verlängern. Dazu möchte ich alle User darauf hinweisen, daß Sie das ATARI magazin, PD-MAGAZIN und SYZYGY am besten als komplettes Verlängerungspaket ansehen. Zwar ist dies kein Zwang, aber so langsam fressen uns die Kosten auf.

### Komplettpaket: Seite 16 lesen !!!

Wenn wirklich ALLE USER diese Bitte erhören, wird die XL/XE-Fangemeinde noch lange bestehen und wird sich nicht im Nebel der Großrechner verlieren.

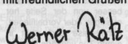
Auf der Seite 20 finden Sie die Vorstellung der 3 Programme, die wir extra neu in die Verlängerungsliste mit aufgenommen haben. Auch gibt es wie jedes Jahr eine neue Ausgabe des Quick magazins.

## Termin: 7. November

Ein letzte Bitte hätte ich noch. Um Kosten und Arbeit zu sparen, sollten Sie den Termin der Verlängerung nicht versäumen. Ich schlage vor, Sie öffnen gleich den beigelegten Umschlag, füllen die Verlängerungskarten aus, und ab geht die Post.

So nun wünsche ich Ihnen noch viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe und verbleibe hoffentlich bis zur nächsten Ausgabe

**mit freundlichen Grüßen**




**Werner Rätz**

P.S.: Verlängerungstermin 7. November nicht vergessen.

## INHALT



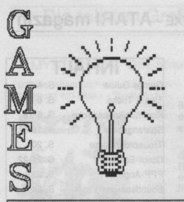
**Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 1. Dezember**

**Beachten Sie bitte die Seiten**

**19** (Sparangebote)

**42** (Raus-Raus-Aktion)

**48** (Syzygy + PD-MAGazin)




# An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

## Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

**Power per Post, PF 1640**
**75006 Bretten**

## Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

### Space Dungeon

$2d Lives

$25 Level

### Surf's Up

$34f0 Lives

### Solar Star

$3f8a Lives

$84bb - ee,8a,3f unsterblich

### Springer

$710 Lives

$70C, $70E Level

### Star Wars II

$618 Lives

Frederik Holst

### Submission

$487c Lives

Hallo Atari-Maniacs!

Diesmal habe ich keine Modul-Pokes oder so etwas für Euch, dafür aber ein paar Kniffe, wie Ihr leichter durch die Games kommt.

### Moovie Monsters

Godzilla ist das beste Monster, sollte daher auch gewählt werden. Allerdings braucht Groß-Godzie Platz um seine Feuerkraft zu entfalten. Deshalb solltet Ihr solange Zeit dafür ist alles im Umkreis zerstören, damit Gozies Hitzestrahlen bei einem Angriff Maximale Reichweite erhalten.

### Star-Trek (Sega)

Die Enterprise kann auch auf WARP-Speed gehen, wenn Ihr den Stick bei gedrücktem Feuerknopf zurückzieht!

### Screaming Wings

Die Bomber solltet Ihr aus nächster Nähe angreifen, da sich so Eure Schußgeschwindigkeit erhöht!

### Kaiser

Beim Kampf solltet Ihr die Kanonen nie hinter die Linie Stellen, da meistens zuerst die Infanterie und die Kavalerie angreift und dann die Kanonen feuern und bei falscher Position die eigenen Soldaten wegpusten!

### Adalmar

Wenn Ihr genug Geld zusammen habt, solltet Ihr unbedingt Feste feiern! Dafür gibt's immer 2 Punkte!

So, das war's auch schon wieder! Wir sehen uns im nächsten Mag wieder,

Euer Sascha Röber

### SPIELETIPS

von Thorsten Helbing

### LASERGATES

Möglichst weit hinten fliegen, so trifft man die Feinde am ehesten und hat genügend Zeit, den Tank zu erreichen, wenn er vorn im Tunnel auftaucht.

### AGENT U.S.A.

Kristalle besser nur in größeren Städten vermehren, da man dort eher einen Platz findet, an dem keine Leute herumlaufen. Bei bombenverseuchten Städten zu allererst immer eine Abfangkette aus Kristallen vor den Eingang zum Bahnhof legen!

### STAR TREK

Nicht erst ganz nah an Nomad heranfliegen, sondern so früh wie möglich feuern, bevor er entkommen kann!

### EMBARGO

Auf den Feind braucht man nur im Notfall zu schießen. Ansonsten nur den Zeppelinen ausweichen und unten möglichst nah am Boden halten. Die Einheiten besser rechts als links aufnehmen.

### THRAX LIAR

In engen Tunnels die Spinnen nicht von vorn, sondern besser von der Seite her erledigen oder vorbeifliegen. Schrittweise und nicht in einem Zug vorwärts fliegen.

# ATARI magazin - Games Guide - Clever & Smart

## CLEVER & SMART

habe ich vor gut zwei Jahren als PD gekauft und mich sofort an die Lösung gemacht. Ein Erfolg wollte sich trotz all meiner Bemühungen nicht einstellen. So habe ich die Diskette näher untersucht. Das Hauptprogramm (HAUPT auf Seite 1) ist in BASIC geschrieben.

Allerdings ließ es sich nicht so ohne weiteres auflisten. Listschutz auf einer PD, was soll denn so etwas? Sicher stammt es noch aus der Zeit bevor dieses Programm PD war. Für die meisten Atarianer ist das kaum ein Hinderungsgrund sich Zugang zum File zu verschaffen. Es macht nur unnötige Arbeit.

Nachden ich mich im Listing einigermaßen zurechtgefunden hatte stellte ich fest, daß die Bilder HOSPITAL.PIC, HKELLER.PIC, FOLTERK.PIC und FOLTERK1.PIC fehlten! Ohne diese Bilder auf der Seite 2 läßt sich das Adventure aber nicht lösen. Trotz fehlender Bilder fällt man beim Spiel nicht mit einem Error aus dem Programm. Das ist Verhängnisvoll, weil man immer meint, selbst bei der Lösung etwas falsch gemacht zu haben. Irgend wann gibt man dann auf und legt das Adventure zur Seite.

Eigene Bilder zeichnen konnte ich nicht, da ich nicht wußte mit welchem Malprogramm sich unkomprimierte 35 Sektorenbilder zeichnen lassen. Um das Adventure trotzdem lösen zu können, hatte ich das Bild BOOM.PIC vier mal unter den o.g. Namen auf die Seite 2 meiner Sicherheitskopie abgespeichert (jedes andere Bild wäre ebenfalls gegangen). Auf diese Weise konnte ich wenigstens das Spiel lösen. Leider ohne die eigentlichen Bilder sehen zu können, denn an diesen Stellen kommt immer das BOOM-Bild.

Ich kann mir vorstellen, daß es anderen CLEVER & SMART-Besitzern wie mir ergangen ist, und sie aus diesem Grund das Spiel nicht zu Ende spielen konnten. So habe ich mich entschlossen, diesen Beitrag zu schreiben und den Lösungsweg zu veröffentlichen. Sollte es trotz meiner Beschreibung nicht klappen, können Sie mir Ihre Sicherheitskopie schicken. Ich bin bereit Ihre Diskette auf die von mir beschriebene Art kostenlos zu "reparieren". Ein Aufkleber mit Ihrer Anschrift und Briefmarken als Rückporto in Höhe vom DM 3,00 legen Sie bitte bei.

Eine Bitte habe ich noch: wenn jemand die vier Bilder hat, möchte er sich mit mir in Verbindung setzen, denn ich hätte sie gerne und könnte dann das Programm richtig ganz machen. Mich würde auch interessieren mit welchem Malprogramm man 35 Sektorenbilder malen kann, und wo es das gibt.

Gerd Blaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel.: 03338/3250

Nun zum Lösungsweg und viel Spaß dabei.

## Lösungsweg zu Clever & Smart

LIST=Inventur

HILF=nutzlos

ENDE=Spielbeginn/Info

Ein Spielstand kann nicht abgespeichert werden.

UNTERSUCHE TISCH, NIMM SCHLUESSEL, OEFFNE TUER, O, BENUTZE SCHLUESSEL, BENUTZE SCHLUESSEL, O, S, BENUTZE SCHLUESSEL, OEFFNE TUER, S, O, NIMM HAMMER, ZERSCHLAGE KOMODE, NIMM GELD, NIMM BRIEF, NIMM BESEN, NIMM WINDEL, NIMM TUCH, W, N, N, N, N, (BOOM für Hospital) OEFFNE TUER, N, OEFFNE MUELLEIMER, UNTERSUCHE MUELLEIMER, NIMM HANDSCHUH, ZIEHE HANDSCHUH, DRUECKE KNOPF, 53 (Spruch im Bild merken!), DRUECKE KNOPF, 5, S, (BOOM für Hospital) S, S, O, BIETE BRIEF, O, GIB FRED HAMMER, N, GEHE DURCH, S, W, W, S, OEFFNE TUER, S, S, BENUTZE DRAHT, S, (BOOM für Keller) GEHE DURCH, (BOOM für andere Seite des Loches) SAGE, entschlüsselten Spruch eingeben (z.B.: STOP DIE HALLE QUILLT), (BOOM für Folterkammer) NIMM SCHACHTEL, OEFFNE SCHACHTEL, N, N, W, GIB OPELIA SCHACHTEL ---> ENDE

Die drei möglichen Lösungssprüche werden durch einen Zufallsgenerator zu Beginn des Programms ermittelt, und entschüsselt lauten sie:

POTSFIDFSSAHTSSIUQ = STOP DIE HALLE QUILLT

POTSEIDELLAHTLLIUQ

Unter Beachtung von F=E, SS=LL von links nach rechts, wortweise, rückwärts aneinandergereiht.

PITSFLLAUQFIDTLIT = STOP DIE QUALLE TILT

POTSELLAUQEIDTLIT

Unter Beachtung von I=O (nur im 1. Wort), F=E von links nach rechts, 1. Wort, 3. Wort, 2. Wort, 4. Wort, rückwärts aneindergereiht

POXFIDFXXAWXLLIUQ = TOP DIE WATTE QUILLT

POTEIDETTAWTLLIUQ

Unter Beachtung von X=T, F=E von links nach rechts, wortweise, rückwärts aneinandergereiht.

## MC-Routinen in Strings packen

Vielleicht standet Ihr auch schon einmal vor dem Problem, daß beim Programmieren der Befehl PRINT FRE(0) eine erschreckend kleine Zahl aufwies.

Eine Möglichkeit, etwas Speicherplatz zu schaffen, ist das Verpacken von MC-Routinen in Strings. Statt also den Code in DATA Reihen abzulegen, wandelt man die Werte in ASCII-Zeichen um. Diese werden dann mit X=USR(ADR("...")) aufgerufen. Innerhalb der Anführungszeichen steht dann der Code. Wenn eine Routine mehrmals benutzt werden soll, so legt man sie in einem String ab und ruft sie dann mittels X=USR(ADR(MC$)) auf.

Wie bekommt man nun den Code in den String? Da sich diese Methode eh' nur bei kürzeren Routinen empfiehlt - größere sollten lieber als externes File gespeichert sein und dann mittels BLOAD direkt an die richtige Stelle geladen werden - liegen diese anfangs meist noch als DATA-Reihen vor.

**Nun also folgendes:** Man liest mittels einer DO-LOOP Schleife solange die Daten ein, bis keine mehr da sind und gibt die ausgelesen Werte mittels PRINT CHR$(A) aus.

Z.B.:

```
DO: READ A: PRINT CHR$(A);:LOOP
```

Die Schleife endet mit einem ERROR - 6 und die Zeichen stehen auf dem Bildschirm. Nun kann man diesen Ausgegebenen String soweit einrücken, daß man davor eine Zeilennummer und z.B. MC$=" oder direkt das X=USR(ADR(" setzen kann. Fertig ist der Aufruf. Bei der Ausgabe sollte man natürlich beachten, daß man vorher auch die Ausgabe der Steuerzeichen als Grafikzeichen aktiviert hat, sonst kann man einige nette Bildschirmmanipulationen sehen, aber keinen korrekten String.

Einschalten kann man diese Funktion mit POKE 766,1, den Normalzustand bekommt man wieder, wenn man 766 auf null zurücksetzt. Empfehlenswert ist diese Art der Umsetzung aber nur, wenn man vorhat das Listing nicht als solches zu veröffentlichen, denn die User, die solche Strings abtippen müssen, sind doch sehr geschlagen. ("Ist das nun ein inverses "I" oder eine inverse "1" ?!?!") In Programmen, die nur auf Disk veröffentlicht werden, was z.Z. ja wohl der häufigste Fall ist, kann man diese Methode aber getrost verwenden.

Frederik Holst

### PD - Neuheiten - Übersicht

| | | |
|---|---|---|
| PD 302 | Erste RAM-DEMO | DM 7,- |
| PD 303 | New Slideshow | DM 7,- |
| PD 304 | RAY of Hope | DM 7,- |
| PD 305 | KE-Demodisk 1 | DM 7,- |
| PD 306 | 4 Textadventure | DM 7,- |
| PD 301 | FREE-Demoversion | DM 7,- |

PD's - Sparangebote Seite 19

## Logeleien - Knobeleien II

Zuerst einmal die Lösung für die letzte Aufgabe:

Die Sache hätte sich in der Tat schon bei 23 Leuten rentiert. Normalerweise sollte man erwarten, daß erst bei 180 (die Hälfte aller möglichen Geburtstage) die Chance gut aussieht. Mathematisch wie gesagt jedoch schon viel früher. Die Lösung dafür ist einfach:

Erwarten wir einfach das Gegenteil (keine zwei Geburtstagskinder). Jetzt hat eine Person 365 von 365 Tagen zur Auswahl. Damit die zweite Person nicht auch an diesem Tag Geburtstag hat, bleiben noch 364 Tage, bei der dritten noch 363, der vierten 361 usw.

Mit folgendem Programm läßt sich herausfinden, wann die Wahrscheinlichkeit unter 0,5 fällt. Und da wir ja davon ausgehen, keine "Zwillinge" zu erhalten, beträgt die Wahrscheinlichkeit Eins minus diese Wahrscheilichkeit - wird also größer als 0,5.

**Hier nun das Programm:**

```
10 X=365:ER=1
20 FOR I=1 TO 23
30 ER=ER*X/365
40 X=X-1
50 PRINT "BEI ";366-X;" PERSONEN: ";1-ER
60 NEXT I
```

Bei der ganzen Sache haben wir die Schaltjahre einmal außer Acht gelassen.

### Nun aber zu unserem neuen Rätsel:

Diesmal geht es um Primzahlen. Erstmal sollte man vielleicht klarstellen, was eine Primzahl ist. Die Schuldefinition sagt, daß eine Zahl, die nur durch sich selbst und durch 1 teilbar ist, eine Primzahl ist.

Da definitionsgemäß die eins aber keine Primzahl ist, wurde das ganze durch den Zusatz erweitert, daß eine Primzahl zwei Teiler haben muß, womit die eins herausfällt.

Bei der Verteilung der Primzahlen fällt auf, daß die Abstände im Bereich bis einhundert doch recht klein sind. Bis 30 ist der größte Abstand 5, bis 100 gibt es 7 aufeinanderfolgende nicht-Primzahlen.

P-Zahl : 2 3 5 7 11 13 17 19 23 29

Dazwischen: 0 1 1 3 1 3 1 3 5 1

Zwischen 89 und 97 gibt es sieben nicht-Primzahlen.

**Die Frage lautet nun diesmal:** Gibt es von 2 bis einer Million einen Bereich, der mehr als 100 aufeinanderfolgende nicht-Primzahlen enthält ?

Schreibt also ein kleines BASIC Programm, mit dem Ihr die Lösung ermittelt habt, und falls es einen Bereich geben sollte, diesen mit dazu.

**Ein kleiner Hinweis:** Damit das Programm auch irgendwann mal fertig ist (Pentium-133 Rechner Ergebnisse werden nicht akzeptiert), sollte man nicht nach der Methode vorgehen, bei der man testet, ob die aktuelle Zahl durch eine der zig vorigen teilbar ist. Es gibt einen kürzeren Weg, der gefunden werden soll.

Frederik Holst

## Hier mal eine kleine Zusammenstellung der Befehle, die am häufigsten gebraucht werden

### POKE 82,x

setzt den Cursor auf Position x - muß nach jedem "GRAPHICS"-Befehl neu gesetzt weden.

### POKE 752,x

macht den Cursor unsichtbar und wieder sichtbar

wenn x>0 ist : unsichtbar

wenn x=0 ist : wieder sichtbar

### ?FRE(0)

zeigt den freien Speicher an

### GRAPHICS x

bestimmt den Grafik-Modus, "0" ist der normale Textmodus

### SETCOLOR y,Farbe,Helligkeit

bestimmt die Farben des Bildschirms, y bedeutet in diesem Fall: 1 = Rahmen, 2 = Bildschirmfläche, 4 = Zeichen

... so, ich hoffe wieder etwas geholfen zu haben...

... und wünsche Euch noch viel Spaß in dieser Ausgabe des ATARI-magazins

Kay Hallies

## Atari > HIFI - Video - Monitor

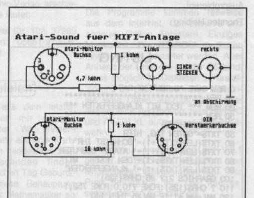
Wie verbinde ich meinen Atari mit einem Monitor oder einer HIFI-Anlage?

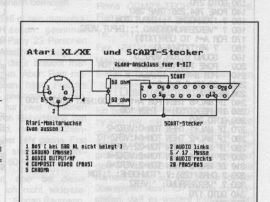
So lautete eine Frage, die wir schon öfters gestellt bekamen. Um nun alle Probleme aus dem Weg zu schaffen, haben ich einige Schaltbeispiele zusammengetragen.

Die Beispiele zeigen, wie man den Atari XL/XE mit einer Stereoanlage und mit einem Videorecorder verbinden kann.

Wie immer bei Basteleien ohne Garantie und Gewähr.

Florian Baumann



# Tips & Tricks - AM

## Text mit Klangeffekten

Egal ob Anwenderprogramm oder Spiel, auf dem Bildschirm muß meistens eine Meldung erscheinen. Man kann dazu natürlich den Summerton nehmen und einen Text in Graphics 0 ausgeben.

Damit es aber ein bischen interessanter wird, kann man ihn auch mit einem String und dem Sound-Befehl so erscheinen lassen, daß es sich anhört, als werde er mechanisch geschrieben.

Natürlich gibt es dafür mehrere Klänge, die sich danach anhören. Im Listing unter diesem Text werden 5 davon vorgestellt. Nach dem fünften können eigene Werte für den Ton und die Verzerrung eingegeben werden. Hier kann man so ganz genau ausprobieren, welchen Klang man für seinen Text verwenden kann. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Thorsten Helbing

### LISTING

```
0 REM SAVE "D:TONTEXT.BAS
10 REM **********************************
20 REM *** TEXT MIT KLANGEFFEKTEN ***
30 REM **********************************
40 DIM TXT$(200)
50 TXT$="GUTEN TAG, HIER    "
60 TXT$(LEN(TXT$)+1)="SCHREIBT IHR"
70 TXT$(LEN(TXT$)+1)=" ATARI- COMPUTER"
80 TXT$(LEN(TXT$)+1)="DEN TEXT    MIT"
90 TXT$(LEN(TXT$)+1)=" KLANGEFFEKTEN"
100 GRAPHICS 2:? #6;CHR$(125)
110 ? CHR$(125):POKE 710,0:POKE 752,1
120 MAL=MAL+1:IF MAL>5 THEN 140
130 GOTO 270
140 POKE 764,255:TRAP 350
150 ? "TONHOEHE ";:INPUT TON
160 ? "VERZERRUNGSGRAD ";:INPUT VERZ
170 FOR A=1 TO LEN(TXT$)
180   ? #6;TXT$(A,A);
190   SOUND 0,TON,VERZ,5
200   POKE 708,VERZ:POKE 712,TON
210   FOR B=1 TO 10:NEXT B
220   SOUND 0,0,0,0
230 NEXT A
240 IF MAL<6 THEN FOR A=1 TO 500:NEXT A:GOTO 100
250 IF PEEK(753)=3 THEN 100
260 GOTO 250
270 IF MAL=1 THEN TON=0:VERZ=2
280 IF MAL=2 THEN TON=64:VERZ=10
290 IF MAL=3 THEN TON=32:VERZ=12
300 IF MAL=4 THEN TON=2:VERZ=4
310 IF MAL=5 THEN TON=2:VERZ=6
320 ? CHR$(125):? "TONHOEHE: ";TON
330 ? "VERZERRUNG: ";VERZ
340 GOTO 170
350 END
```

# Kommunikationsecke

## Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

### Hallo liebe Atarianer!

In dieser Ausgabe möchte ich meinen Beitrag zur Kommunikationsecke an einen Text von Frederik Holst in der letzten Ausgabe anlehnen, in dem von XL-Emulatoren für PC's berichtet wurde.

Ich habe mich schon ein wenig darüber gewundert, daß Frederik über eine CD berichtete, auf der Original-XL-Games mit enthalten sein sollten. Ich habe mich dahingehend etwas umgehört und es scheint tatsächlich zu stimmen, daß die "alten" XL-Hits wie MULE und Donkey-Kong zu Freiwild für PC- und Amigabesitzer geworden sind. Auch für den Amiga gibt es einen XL-Emulator, und diverse Games aus C-64 und Atari 8-Bit Zeiten füllen die PD-Listen vieler Anbieter.

Es scheint sich also wirklich keiner mehr daran zu stören, wenn geistiges und rechtliches Eigentum ohne Skrupel kopiert wird. Was heißt das nun für den normalen Atarianer? Nun, im Prinzip heißt das, daß es niemanden mehr aufregt wenn da ein paar Raupkopien in der Diskbox stehen!

Heißt das aber auch, daß man jetzt ohne Skrupel kopieren sollte was das Zeug hält? NEIN, das können und dürfen wir den verbliebenen Atari-Händlern nicht antun, da immer wieder irgendwo Restposten der alten Originalgames auftauchen und auch noch verkauft werden.

Wenn aber dieser "Resteverzehr" ausbleibt werden sich die Händler sicher nicht mehr die Mühe machen noch länger am Atarimarkt festzuhalten und das heißt dann ADIOS MUCHACHOS!

Deshalb sollten wir auch weiterhin auf Raupkopien verzichten und versuchen, unsere Games als Original zu kriegen!

Sascha Röber

### Nachtrag zum PC-Emulatoren Test

Auf Grund der langen Zeit zwischen Redaktionsschluß und Veröffentlichungstermin des ATARI-magazins werden viele von Euch wohl nicht mehr in der Lage gewesen sein, die ASM-Special mit den verschiedenen 8-Bit Emulatoren am Kiosk zu kaufen. Dem kann aber Abhilfe geschaffen werden, da man die Hefte nachbestellen kann.

Es handelt sich um die ASM-Special Nr. 28, die im Tronic-Verlag erschienen ist. Die Adresse lautet:

Tronic-Verlag, Bremer Str. 10a, 37269 Eschwege, Telefon: 05651-9796-0, Fax: 05651-9796-44

Frederik Holst

### Knobeleien

Frederiks Logelei aus dem letzten Atari-Magazin hat mir einiges Schmunzeln bereitet. Wir erinnern uns: Sein Freund hatte auf einer Party behauptet, daß sich mindestens zwei unter den Anwesenden finden würden, die am gleichen Tag Geburtstag haben und diese Behauptung wurde dann, wie wir Mathematiker so schön sagen, empirisch bewiesen.

Seine Aussage, daß er rein mathematisch gesehen schon gewinnen könnte, wenn die Party 23 Personen umfaßt hätte ist natürlich richtig, der Beweis ist trivial, dafür braucht man kein Basicprogramm. Aber: Rein mathematisch gesehen hätte Freddys Freund schon gewinnen können, wenn die Party nur zwei Personen umfaßt hätte, deren Geburtstage ihm nicht bekannt sind, die Wahrscheinlichkeit dafür ist aber sehr gering. Erst ab 23 Personen steigt die Wahrscheinlichkeit über 50 Prozent.

Nichts für ungut, aber bei dieser Aussage konnte ich nicht widerstehen. Florian Baumann

### ATARI XL/XE CD-ROM

!! COMPY-TECH / XL CD-ROM Vol.1 !!



**Umfrage:** Ich bin dabei eine CD-ROM zusammenzustellen, auf der nur ATARI XL/XE Programme zu finden sind. Auf der CD befinden sich ca.650MB Shareware & PD's aus den verschiedensten Bereichen.

Die Programme kommen teilweise aus dem InterNet, Compuserve und anderen Online Anbietern. Einziges Manko ist: Die CD-ROM muß von einem PC aus gestartet werden. Aber Anhand der Utils, die auf der CD sind, ist es möglich XL-Disketten zu erstellen und zu beschreiben. Der einfachste Weg Daten auszutauschen oder einfach eine Verbindung zwischen PC und ATARI XL aufzubauen (wie Netzwerk).

Es wird nur eine Auflage der Vol.1 geben, die Stückzahl hängt von den eingehenden Bestellungen ab. Der Preis Beträgt ca. 90,- DM. Interressenten melden sich bitte bei :

Firma COMPY-TECH / K. Hallies, Flamweg 7, 25335 Elmshorn

Tel. : 04121-10989

Fax. : 04121-10989

Mailbox : 04121-10989

E-Mail : 101234.510@compuserv.com

### Diskussionsthema

Ich beschäftige mich, ein neues Hobby von mir, mit Videofilmen und will den Atari für die Gestaltung von Texten und Titelbildern nutzen. Der große Vorteil des Atari gegenüber dem PC ist, daß man die Bilder ohne Kamera direkt auf den Videorecorder überspielen kann. Ich könnte mir vorstellen, daß es weitere Interessenten gibt, die vielleicht schon Bilder oder

# Kommunikationsecke

Texte in verschiedenen Größen bzw. Bewegungsformen, Farbwechsel usw. programmiert haben. Ich würde mich freuen, wenn man hierzu einige Tips und Tricks bzw. Programmroutinen zusammentragen könnte. Wolfgang Drauschke, Kirschweg Nr. 51, 06667 Weißenfels.

## Hellseher

Hier eine Korrektur von Dieter Gretzschel. Ich traute zunächst meinen Augen nicht, denn die Zeile 330 ist ja wohl nicht in Atari-Basic geschrieben. Ich entsinne mich, daß der MID-Befehl bei dem kleinen Sinclair ZX Spectrum üblich war. Hier nun die geänderte Zeile:

330 Z = Z + VAL (Z$ (K,K))

## Plotter

Ich hätte eine Frage zu einem Plotter, den ich mit günstig auf der letzten Hobbytronic für den XL gekauft habe. Dieser war zwar nagelneu, doch leider hatte dieser nur ein amerikanisches Netzteil. Also versuche ich den Plotter mit einem handelsüblichen Adapter zu betreiben. Leider ohne Erfolg. Nun meine Fragen: Kann ich den Plotter mit einem deutschen ATARI-Netzteil betreiben und wo bekomme ich so ein Netzteil? Ist vielleicht ein Umbau von Nöten? Welche Software unterstützt den Plotter eigentlich? Hier meine Adresse: Andreas Rotzoll, Mansfeldstr. 11, 40625 Düsseldorf.

## Reisebericht "Polen"

Vor ungefähr einem Jahr wurden wir, die Schüler des damaligen 11. Jahrganges, gefragt, ob nicht irgendwer Lust an einem Schulaustausch mit einem Gymnasium in Warschau (Polen) hätte. Ich und neun andere sagten spontan zu. Bei mir spielte hauptsächlich der Gedanke an billige Atari-Produkte eine Rolle, gefolgt von dem Interresse am Leben in Polen, was von unserem total verschieden sein mußte. Ende April kamen die polnischen Schüler zu uns. Da das hier wohl nicht von interesse ist kommen wir schnell zu unserem Gegenbesuch vom 04.09-16.09. Um gleich die Spannung einwenig zu dämpfen: Ich habe was für Atari-Fans gefunden, aber fangen wir vorne an.

### 04.09 Montag

22.00 Treffen am Bahnhof Neustadt

22.16 Abfahrt nach Hannover

23.06 Abfahrt nach Warschau mit dem Ost-West-Express

### 05.09 Dienstag

09.25 Ankunft in Warschau, kurze Begrüßung

09.35 Fahrt mit meinem Austauschpartner nach Hause, gegessen

11.00 ins Bett

17.00 aufgestanden, gegessen, geduscht, angezogen, u.s.w.

18.30 mit der Metro in die City und mit den anderen getroffen. Und ab in die Kneipe

23.00 nach Hause und geschlafen

### 06.09 Mittwoch

08.00 aufgestanden

10.00 in die Alt-Stadt gefahren und mit der ganzen Gruppe das Königs-Schloß besichtigt.

15.00 ein Gespräch mit einem vom Polnischen-Rundfunk über Politik u.s.w.

17.00 gegessen, geduscht, ...

18.30 ins Kino, "Pulp Fiction" auf englisch, weil es in Polen für Kinofilme keine Synchronisation gibt, nur Untertitel.

22.30 nach dem Film, in eine Kneipe

01.30 ins Bettchen.

### 07.09 Donnerstag

04.15!! aufgestanden, zum Bahnhof.

06.40 Zug nach Krakau

08.30 Ankunft im Hotel in Krakau

11.00 Besichtigung der Altstadt, Klosters, Schlosses und der Universität.

## Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

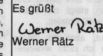
Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

**1) Games Guide (Karten, Lösungswege)**
**2) Tips & Tricks**
**3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)**
**4) Programmierwettbewerb**
**5) Kleinanzeigen**
**6) Was Ihnen sonst noch einfällt**

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

**Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!**

Es grüßt



Werner Rätz



# Kommunikationsecke

**Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin**

**Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!**







**Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!**

**Kennwort: Kommunikationsecke**

# Preisausschreiben

**Lösung:** Die richtige Antwort lautete Berlin

Preisfrage: Wer wurde 1996 PCA-Schachweltmeister?

Einsendeschluß ist der 1. Dezember 1995

**Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!**

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Robert Kern, Elke Andres, Stefan Krause, Uwe Pelz, Kristian Häring, Markus Dangel, Klaus-Dieter Loesaus, Gerd Glaß, Andreas Rotzoll, Ronald Gaschütz

**Herzlichen Glückwunsch**

## PREISE

**Zu gewinnen gibt es:**

1.-10. Preis

**Gutschein in Höhe von 10,- DM**

**Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus**

# Kommunikationsecke - ATARI

15.00 Fast-Food-Mittagessen, Stadtbummel in einem Hinterhof, einen kleinen Laden für Atari & Commodore gefunden

17.00 ins Hotel, ausgeruht

18.30 ab in die Altstadt (Kneipen)

01.00 ins Bettchen

## 08.09 Freitag

06.30 geweckt und gefrühstückt

08.30 Fahrt nach Auschwitz

10.00 Besichtigung des KZ (sehr eindrucksvoll und sehenswert!)

15.00 Rückfahrt nach Krakau

18.30 Rückfahrt nach Warschau

21.00 Ankunft in Warschau

22.00 ins Bett.

## 09.09 Samstag

13.00 Aufgestanden. Endlich mal Ausgeschlafen

14.00 Stadtbummel

16.30 zuhause gegessen, ausgeruht

19.00 in einen Rap/Metal/Hardcore(Crossover)-Club ("Hades"). Spitzenmäßig!

05.00 nach Hause

## 10.09 Sonntag

12.00 Chopin-Konzert im Lazienki Park, Spaziergang im Park

14.00 Essen bei der Großmutter meines Partners, zusammen mit den Lehrern

19.00 mal wieder in eine Kneipe

24.00 nach Hause

## 11.09 Montag

08.30 in die Schule (Goethe Gymnasium Warschau)

12.00 Besuch des Wilanow (Schloß)

15.00 nach Hause, geschlafen

18.30 Kneipe

23.30 ins Bett

## 12.09 Dienstag

08.00 zur Schule

13.00 Stadtbummel

16.00 nach Hause, gegessen

18.30 ins Theater

20.30 Kneipe

00.30 ins Bett

## 13.09 Mittwoch

08.00 zur Schule

13.00 zuhause was für die Deutsche Schule gemacht.

15.00 hingelegt

19.00 in eine Disco ("Ground Zero")

02.30 nach Hause

## 14.09 Donnerstag

08.30 zur Schule

13.00 Stadtbummel

15.00 hingelegt

19.00 mit den Lehrern und der ganze Gruppe in eine Kneipe, Abschiedsabend

24.00 mit den Lehrern(!) ins "Hades"

04.00 beim Bekannten geschlafen

## 15.09 Freitag

13.00 Stadtbummel

15.00 Kofferpacken

18.00 zum Bahnhof

19.35 Abfahrt des Ost-West-Epresses

## 16.09 Samstag

05.45 Ankunft in Hannover

06.40 Ankunft in Neustadt

07.00 schlafen

So das war jetzt mal ein Überblick wie so ein Austausch ablaufen kann. Wer es seltsam findet das wir fast jeden Abend in eine Kneipe gegangen sind, sollte sich mal überlegen wo man sich sonst mit zwanzig Leuten treffen soll. Das Kulturprogramm, auch wenn es von vielen als langweilig empfunden wurde, war sehr interessant, zumal ich vorher nichts über die polnische Geschichte gewußt habe.

Jetzt zum Laden in Krakau. Wo er ist kann ich euch nicht sagen, aber Krakau ist ziemlich klein, und mit ein bischen suchen findet man ihn auch, falls er noch existiert. Ja es gab z.B. eine SF354 für den ST für 20,- DM (neu!!). Und auch Games für den XL/XE für ca. 2,- DM, allerdings waren auf Disk nur Adventure mit polnischen Texten vorrätig. Und einige Module für das XE-Gamesystem gab es auch. So, und der Typ den ich dort kennengelernt habe, und bei dem ich die letzte Nacht verbracht habe, hat auch einen 800XL. Er und sein Bruder haben früher programmiert, jetzt haben sie keine Zeit mehr.

Ich werde aber mal wieder nach Warschau fahren und mich mit ihm treffen, bis dahin will er sich mal erkundigen wo man in Warschau noch Sachen für den XL/XE auftreiben kann. Also abschließend läßt sich sagen, daß es sehr viel Spaß gemacht hat nach Polen zu fahren. Das Goethe-Gymnasium Warschau sucht übrigens immer deutsche Gymnasien (11./12. Jahrgang) wegen eines Austausches.

# Kommunikationsecke - Leserbriefe

Wenn Ihr also in Eurer Schule so einen Austausch anleiern wollt und Ansprechpartner sucht, kann ich Euch evtl. weiterhelfen.

Daniel Pralle

## Internet Online

von Harald Schönfeld

Heute mit Postings aus dem Internet und der Maus zu den Themen:

- PC Xfromer
- Kopplung 8 Bitter / PC
- Lieblingsprogramme
- Die gute alte 8 Bit Zeit

From: bwbwn@rice.edu

Subject: ROM files & PC Xformer 2.5

Date: 12 Jan 1995 21:47:05 GMT

I can usually get a clean image of a cartridge. That's not the hardest part. Loading the cart is the hard part. :) But, if I transfer the 8K ROM image to the PC via SIO2PC, I'd believe that Xformer takes care of setting the image to virtual ROM. :)

<<pp?

I thought a little about how these cartridges would protect themselves: Simplest way is to simply zero the addresses where the ROM cartridge would go. If it's RAM then the image self-destructs. :) But, if it is ROM, it can't do it, and continiues loading. Now, if I have a good image, and load it into Xformer, I'd believe that Xformer changes that address to ROM, cracking the copy protection. This is how I've seen some esoteric hardware cracking done.

**My question is:** I transfer the ROM image to my SIO2PC disk, and load the disk containing it in the emulator. How do I transfer the ROM image OUT of my Atari disk image into the DOS filesystem? That's the only way PC Xformer would do it.

**Also:** What seems to be the problem with copying bank switched cartridges? I've talked to my father, and he thinks that if you get an image of the bankswitched cart, before it loads, Xformer would handle it. Something to think on. Will this work? :)

From: kendrick@zippy.sonoma.edu (William Kendrick)

Subject: Re: ROM files & PC Xformer 2.5

Date: 13 Jan 1995 08:14:14 GMT

To get files OUT of SIO2PC images (ATR files) and onto your PC's drives, use S2PC or AtarImg, both available at Umich in the Sio2pc directory (I'd guess).

From: James Wood <jamesw@CSOS.ORST.EDU>

Subject: Let's talk SIO2PC!

Date: Thu, 12 Jan 1995 20:48:13 -0800

I'm dying to get one of these things up and running. Since I have no skill at electronics, I think I'll have to contact Nick Kennedy to get one pre-fab.

I wish that I would have known about SIO2PC last year, before I sank a bunch of dough into a Black Box/ Floppy Board combo. I paid somewhere over $300 for the BB/FB with a case, and serial and parallel cables. I then bought HD drive mechanisms, and an "embedded" SCSI hard drive, and a nice slimline PC case to put it all into. I never could get things to work right. This is a topic which has me pissed off yet even today, and I will DEFINITELY get back to posting on it....but for now...SIO2PC.

Is it possible to use larger disk images than single-sided, singledensity? It would be nice if SIO2PC sported the ability to emulate 8bit hard drives, at least in size. Is this the case with the latest versions of SIO2PC? Also, can the PC's modem and printer be used from the Atari, and what about the dilemma between the Atari requiring just a CR and the PC requiring a CR-LF on the printer: How is that handled?

If anybody would please post about their successes (or failures) and suggestions for SIO2PC, I'd greatly appreciate it.



## Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

**Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten**

# Kommunikationsecke - INTERNET

**From:** kendrick@zippy.sonoma.edu (William Kendrick)

**Subject: Re:** Let's talk SIO2PC!

**Date:** 13 Jan 1995 08:28:11 GMT

Yepperoonies... you can make up to 65536-sector disks (16MB if Double Dens) all the way down to like 48K (MyDOS gets pissed if there's not root directory ya know :) ).

You can redirect P:rinter output to:

IBM screen

IBM printer

IBM file

It lets you set up 7th-bit-off, ATASCII->ASCII TAB, and ATASCII EOL to CR or CR/LF if you want. (No PC modem support.)

You can also install files from on the PC's drives and read them as though they were another disk drive (locked, with one file on it, and the sector count and free-sector count is messed up.. why, god KNOWS.. I mean, it's not difficult to say "00000" for free, and convert the size into an SD sector count (divide by 128)! <complain complain>)

Anyway, yeah, it is a dream come true.. I just wish MyDOS would support UltraSpeed I/O, damnit... (DON'T >ANYONE< TELL ME TO SWITCH TO SPARTADOS!)

Good luck with it! I'd look around for used SIO2PC cables or deals from folks who're strange enough to sit around and built a whole bunch of spares (you know who you are :) ) before shelling out the $50 for a premade one from Nick himself... (unless his price has dropped?)

**From:** jeking@xmission.xmission.com (James King)

**Subject: Re:** A Matter of Choice

**Date:** 10 Sep 1995 13:49:21 GMT

I'm stuck in the same quandry as most of you. I have this MASSIVE 486 Dx2/80 w/32meg RAM, 3gig hard drive space, 4x CDrom, 150meg IO-MEGA removable and SVGA, with all 32bit cards and all the latest OS's in BOOT MANAGER (OS/2 Warp, Windows NT 3.51 workstation, Windows 95 and Linux), yet I cant quite decide which one I SHOULD be using on a regular basis.

I'm finding myself not even touching the Atari, yet I know the PC is costing me a fortune and is really serving no vital function at home -except for my when my wife uses it for Word Perfect 6.1 or Word 95 and spreadsheets.

My Atari system went from 4 terminals all connected via the CSS MUX to just ONE stock XL (with US+ OS) running on an MIO, 14.4k modem and whatnot.

I guess when I took my BBS down, I just kind of started to loose interest in the Atari. I've often considered hooking up the MUX again, but dont think it would get utilitized.

This message is being typed on my PC via Procomm Plus for Windows 2.1 (sigh)

**From:** Russ.Gilbert@apk.wariat.org (Russ Gilbert)

**Subject: Re:** A Matter of Choice

**Date:** 11 Sep 1995 06:35:59 -0400

To Jim and others who aren't sure what their Atari8 is good for.

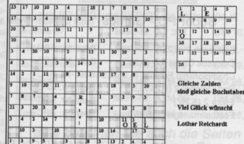
I have three computer systems, A8, ST and pc XT clone. They each have their own strong points. The ST for midi, the XT for just about everything, word processing, data base, spreadsheet, telecomm, income tax programs. The pc has current software I can run for income tax each year, legal document preparation and 80 column telecomm. The ST has most of the 'main' stuff computers are used for, but no current software like tax preparation. And no updated software, like telecomm (freeze dried is pretty good tho).

My point is, Jim, you have a kid now. You may be getting others. In a very short while your kid, like my grandkids, are going to want to do stuff on the computer and you are going to want to do stuff with them. There's very little on my pc or ST I can do with them. There's a TON of stuff on the A8 I can set up and pretty much let 'em rip themselves.

So, do like I do, and grab all the kiddie software you can. The harder arcade and other games could be very interesting even to teen agers. A8 is a fantastic game machine and your don't have to spend $69.95 to get a space blastemup and have a sound blaster, CD rom, 32 megs memory 1 gig hard drive and all that.

(Some of my 4 and 6 year old grandaugter's favorites. 'Grandma's House', 'Hodge Podge', 'Tink's Ad-

## ZAHLENRÄTSEL



# Kommunikationsecke

venture'. I have a muppet's learning keyboard they also like very much. As far as I know there is no muppet's keyboard for my other computers.)

**From:** David Firth <david@signus.demon.co.uk>

**Subject:** Uploaded: Atari 800 Emulator for Unix + Amiga

**Date:** Wed, 6 Sep 1995 22:51:00 GMT

I have just uploaded the latest version (0.1.9) of my Atari 800 Emulator for Unix and CBM Amigas + AGA chipset.

If can be obtained via ftp from:-

ftp.demon.co.uk (158.152.1.44) in /pub/emulators

Changes in 0.1.

- Corrected bug in IRQST and IRQEN

- Corrected minor bug in player missile collision detection

- Amiga version is now full screen + Menus

- Faster disk I/O

- Added ATARI800 environment variable. This allows the emulator to be run from different directories. If ATARI800 is unset it will still try to load the OS images from object/ below the current working directory.

- colours.h replaces colours.dat

- Added man page.

- New way of handling Joysticks, Triggers, Paddles and Console Keys

- Corrected handling of CHBASE which was causing K-RAZY ANTIKS to display garbage.

- Corrected handling of VCOUNT which was causing screen handling errors in Star Raiders (galactic map) and Henri (game screen).

- Added Sound API. A test sound implementation is available for the Linux SVGALIB version via /dev/sequencer - It's not very good and has only been used to test the API. It is enabled by starting the program with the -sound option. Listen to the title screens of Necromancer, K-Razy Antiks and Henri (these are the best I've heard).

- argc and argv are passed to the platform specific initialisation code - Atari_Initialise(). This allows platform specific options like -sound on the Linux SVGALIB version.

- Extra Amiga options -ocs -ecs and -aga. Currently the default is AGA. The -ocs and -ecs have been tested on an A1200 with the OCS and ECS emulation modes enabled. At the moment it is not guaranteed to work on real OCS or ECS equiped machines since it has only been tested under Workbench 3.0. Hopefully someone will provide some feedback.

- Another two Amiga options -grey and -colour. The -grey option produces a grey scale display on OCS, ECS and AGA machines. The -colour option produces a full colour display on AGA machines and up to 32 simultaneous colours on OCS and ECS machines.

- The DOUBLE_SIZE compilation flag for the X11 version has been replaced by a runtime options. The runtime options are -small, -large and -huge.

**From:** astaude@silas.cc.monash.edu.au (AS)

**Subject:** Comparing Atari Graphix (8-bit, 7800, 5200, etc)

**Date:** Thu, 07 Sep 1995 23:23:51 GMT

Just wondering what the difference in graphic capabilities is between the different 8-bit Atari Machines - ie the 7800,. 5200 the 8-bit computers, 800XL, 1200XL etc.

```
    _    _
   ( \-/  )-.-"'"``-.-
    o o `| -.-    )-;-,-`)
   =(v-,)= -   )-- \\ ``-'
   -.- -..--  / /   ((-/
 ((-.-'    ((-/    ((-/
```

"My Cat, Wolfy"

**From:** kendrick@zippy.sonoma.edu (William Kendrick)

**Subject:** Re: Comparing Atari Graphix (8-bit, 7800, 5200, etc)

**Date:** 8 Sep 1995 05:55:59 GMT

I believe the 400/800/XL/XE and the 5200 have identical graphics capabilities, although I'm not sure that the 5200 supports GTIA modes (80x192x16/80x192x9).

# Kommunikationsecke

## Verlängerung

### 1.Halbjahr 1996

Wie wichtig diese Verlängerung wieder ist, brauche ich ja sicherlich nicht bis in das kleinste Detail zu erklären.

Da es mit unseren "kleinen Atari's" nicht gerade aufwärts geht, sollten wir wenigstens auch den Weg nach unten vermeiden.

Das wichtigste im Moment ist, daß wir unseren Stand halten und so auch 1996 für Sie dasein können.

Daher müssen wieder **ALLE USER** ihr Abonnement verlängern. Wir alle wollen doch unser Hobby, das wirklich nicht soviel Geld verschlingt wie manches andere, und unsere Gemeinschaft, die jetzt schon über ein Jahrzehnt besteht, noch einige Zeit am Leben erhalten.

### Termin 7. November

Damit dies der Fall ist, bitte ich alle User gleich den Umschlag für die Verlängerung zu öffnen, auszufüllen und an uns bis zum 7. November zurückzuschicken.

***Nur das Komplettpaket kann die bisherige Erscheingsweise des ATARI magazins gewährleisten***

Ich habe schon oft das Komplettangebot, bestehend aus Mitgliedschaft für 99,- DM / PD-MAGazin für 25,- DM / SYZYGY für 18,- DM, angesprochen. Denken Sie daran, daß nur dieses die Zukunft für unsere Gemeinschaft finanziell sichern kann.

PD-MAGazin und SYZYGY sind zwar kein Zwang bei der Verlängerung, aber ich hoffe, daß meine Bitte bei Ihnen ankommt, und Sie diese gleich mitabonnieren.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Ihre Verlängerungen und verbleibe

**mit freundlichen Grüßen Euer**

**Werner Rätz**

The 7800 has much nicer (at least it sounds like it, I've yet to play a 7800 :( ) graphics, and not only has DLIs, but "DLI's *within* DLI's"..

So for example, one can change the color of the screen at some point down the screen on the XL, but one can also change the color of the screen at some point ACROSS it on the 7800.

At least this is what I think I remember hearing long ago - nobody quote me on this. :) Was I close to correct?

**From:** junkster@chinook.halcyon.com (James Hague)

**Subject: Re:** Comparing Atari Graphix (8-bit, 7800, 5200, etc)

**Date:** 11 Sep 1995 15:44:29 GMT

All the 8-bit computers and the 5200 have basically the same hardware; the graphics capabilities are identical. The 7800 has an interesting graphics chip which is similar to one component in the Jaguar graphics system (the object processor). Basically, it lets you write fancy display lists that, more or less, let you display two-dimensional chunks of memory at arbitrary x and y coordinates. A sprite system, really, but you have to fool with the display list to move things.

**From:** DM9200@mm.appstate.edu (Miller, Daniel C.)

**Subject:** Comparing Graphics 400/800, 5200, 7800

**Date:** 8 Sep 1995 17:27:18 GMT

I had a 7800 and it appeared neither better nor worse than the 8bit computers graphics-wise.

Atari could have saved themselves two failed systems if they had scrapped the 5200 and 7800 from the get-go in favor of an XE game system style system using the 8bit carts.

Imagine, a substantial base of software from the introduction, near zero R&D because all they'd've needed was a shell for a stripped down 400, and a pre-existing user base among the 400/800 users.

**From:** doctor@right1.right.net (Dan Klugh)

**Subject: Re:** Comparing Graphics 400/800, 5200, 7800

**Date:** Sun, 10 Sep 1995 15:42:26 GMT

DM9200@mm.appstate.edu (Miller, Daniel C.) writes:

>I had a 7800 and it appeared neither better nor worse than the 8bit computers graphics-wise.

I know how the Atari computer works and the 7800 did things that were impossible on the computer.Compare Dark Chambers on both machines.

>Atari could have saved themselves two failed systems if they had scrapped the 5200 and 7800 from the get-go in favor of an XE game system style system using the 8bit carts.

8-bit carts??? as opossed to what? The addressing was 14-bit. (16k cart un-banked)

>Imagine, a substantial base of software from the introduction, near zero R&D because all they'd've needed was a shell for a stripped down 400, and a pre-existing user base among the 400/800 users.

God no!Use a 1200XL case and keyboard. Well,maybe keep the cartridge port on the top and make it smaller. But keep the 1200XL keyboard.

**From:** mfe@cis.ufl.edu (Michael Ellis)

**Subject: Re:** Comparing Graphics 400/800, 5200, 7800

**Date:** 11 Sep 1995 01:45:30 GMT

In article <42pudm$4e2@lester.appstate.edu>, DM9200@mm.appstate.edu (Miller, Daniel C.) wrote:

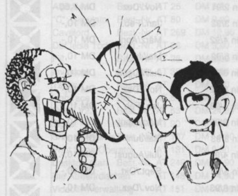
>I had a 7800 and it appeared neither better nor worse than the 8bit computers graphics-wise.

Actually, the 7800 was a NEW design -- it wasn't just a repackaged Atari computer like the 5200. As such, it had more RAM (than the other game systems), better graphics, and better sound than the 8-bit computers/game systems that came before it.

The was designed by old (Warner) Atari to be MUCH more than just a game machine. It had an expansion slot which would allow one to connect an optional keyboard and XL-compatible peripherals, but it was NOT compatible with XL software and this is why the computer portion of the system was never actually released.

> Atari could have saved themselves two failed systems if they had scrapped the 5200 and 7800 from the get-go in favor of an XE game system style system using the 8bit carts.

Personally, I don't consider the 5200 a "failed system." It died when EVE-



RYONE's systems died. Coleco, Intellivision, Vectrex, and Atari all lost big-time on the game system market in 1983-1984.

New Atari is to blame for the failure of the 7800. It is technically superior to the Nintendo Entertainment System (the original) in all areas, but, in traditional new Atari style, they released the hardware with only the games that old Atari had finished. They figured that these would be enough to get the sales going, and then the third party developers would pick up the slack. Unfortunately, by 1985 the games that were available for the 7800 were 2 years old and of little interest to the game-playing population of the day. This is why the NES made it; they made current games available for their system.

Now, in 1995, it looks like Atari is doing the same thing with the Jaguar.

# INTERNET - ATARI magazin

How's the saying go? Fool me once, shame on you. Fool me twice, shame on me.

**From:** ud264@freenet.Victoria.BC.CA (Ted Skrecky)

**Subject:** Atari 8bit Opcodes!

**Date:** Fri, 8 Sep 1995 03:04:46 GMT

The following is from the February 1988 issue of KEEPING PACE:

BNR - Branch for No Reason.

CMD - Create Meaningless Data.

DRA - Decrement Random Address.

EDR - Emit Deadly Radiation.

LLI - Lose Last Instruction.

PRS - Push Results off Stack.

RIS - Remain In Subroutine.

SHB - Scramble High order Bit.

TEC - Take Extra time for Calculation.

**From:** CONRADUS@ PLEARN. EDU.PL (KMK)

**Subject: Re:** Atari 8bit opcodes

**Date:** 9 Sep 1995 06:38:14 -0500

Some others:

JMP - Jump if Memory Present (conditional jump)

BNE - Branch to Non-Existent code

BRA - Branch to Random Address

BVS - Branch to Virtual Subroutine

CLD - CalL a Doctor

DEC - DElete the Code

RTI - Return from the Infinity

**From:** Frank_Szymanski@do2.maus.de (Frank Szymanski)

**Subject: Re:** Kopplung Atari XL - ST

**Date:** Mon, 11 Sep 95 18:37:00 GMT

FS>Ich sag nur GULP! Schade nur, daß ich damals weder Floppy noch FS>Datasette hatte und ich jedesmal zum Spielen das Proggy neu eintippen mußte

JB>Ich habe dafür extra, den Rechner Tagelang/Wochenlang nicht JB>abgeschaltet, und mir dann 'ne Datasette besorgt :-)

Also eine Datasette habe ich kategorisch abgelehnt, nur peinlich, daß ich einem 64er-User damals dringend zur 1541 geraten habe, um dann hinterher festzustellen, daß sie langsamer war als Datasette/TurboDOS.

Tschüss Frank

**From:** Frank_Szymanski@do2.maus.de (Frank Szymanski)

**Subject: Re:** Kopplung Atari XL - ST

**Date:** Mon, 11 Sep 95 18:42:00 GMT

DC>FS>DC>Finde ich auch gut, habe hier auch noch 800XL aufgemotzt stehen! Was ist denn aufgemotzt?

DC>Tja gute Frage. Aber damit meine ich mit externen RAM's und ROM's von wo ich direkt laden kann. Brauchte damals dringend mehr RAM und da hab ich das selbst gestrickt als Zusatz.

Und wieviel RAM ist es jetzt? 1,44MB Laufwerk? Festplatte?

## LÖSUNG

| 23 M | 17 U | 10 T | 10 T | 3 E | 4 R | | 18 F | 1 L | 7 A | 8 G | 8 G | 3 E |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 U | | 3 E | 4 R | | 11 O | 5 Z | 3 E | 7 A | 9 N | | 2 I | 10 T |
| 20 S | 7 A | 15 X | 11 O | 16 P | 12 H | 11 O | 9 N | | 7 A | 17 U | 8 G | 3 E |
| 10 T | | 7 A | 20 S | 10 T | 1 L | 11 O | 19 C | 12 H | | 9 N | | |
| 3 E | 4 R | 20 S | 10 T | | 2 I | | 12 H | 11 O | 20 S | 10 T | 2 I | 3 E |
| 4 R | 3 E | | 1 L | 3 E | 9 N | 14 K | 3 E | 4 R | | 3 E | 9 N | 8 G |
| 14 K | 2 I | 1 L | 11 O | | 8 G | 3 E | 1 L | 10 T | 17 U | 9 N | 8 G | |
| 9 N | 10 T | | 20 S | 11 O | | | | | 18 F | | 3 E | 20 S |
| 7 A | 8 G | 7 A | | 4 R | | Rätsel | | 1 L | 3 E | 2 I | 9 N | 3 E |
| 21 B | 3 E | 20 S | 3 E | 9 N | | | | 7 A | 4 R | 10 T | 2 I | 8 G |
| 3 E | 4 R | 2 I | 14 K | 7 A | | | | 10 T | | 11 O | 3 E | 1 L |
| | 10 T | 3 E | | 10 T | | | | 10 T | 14 K | | 17 U | 3 E |
| 1 L | 3 E | 9 N | 5 Z | | 3 E | | 8 G | 3 E | 13 W | 2 I | 4 R | 4 R |

# INTERNET

From: Michael Goroll <goroll@fos-si.hab-weimar.de>

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: 12 Sep 1995 09:27:32 GMT

Wer kommt denn am 28.10. zur ABBUC-JHV nach Herten?

#### Michael Goroll

####

####

####

######

From: Sascha_Springer@sz.maus.de (Sascha Springer)

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: Wed, 13 Sep 95 10:45:00 GMT

Hieß das nicht /Ballblazer/, welches als "Remake" auf dem ST und Amiga wiedergeboren wurde? Oder wie wär's mit /Dimension-X/, welches angeblich aus Geschwindigkeitsgründen nicht auf dem C64 erschien? ;)

Ich erinnere mich noch daran, daß ein Kumpel seinen C64 an die Wand geschmissen hat, als er Rescue on Fractalus gesehen hatte ;-)

From: Arno_Welzel@a.maus.de (Arno Welzel)

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: Wed, 13 Sep 95 17:45:00 GMT

Ich erinnere mich nur noch an BALLBLAZER (nicht -BLASTER). War 'n goiles Spiel - echt der Hammer, was an 3D-Optik rüberkam.

Oder MERCENARY I + II ... goil! Alleine für den Teil I habe ich Monate gebraucht.

From: chrisker@cs.tu-berlin.de (Christian Krueger)

Subject: Re: Lall: Der olle XL

Date: 15 Sep 1995 02:09:42 GMT

>Das heißt BALLBLAZER, Mensch!

noe - da hat sich einer gerade als RK enttarnt? BALLBLASTER ist ein pre-release des später veröffentlichen BALLBLAZERs gewesen - oh wunder wie er da rangekommen ist...

genauso verhält es sich mit 'behind jaggie lines' = 'rescue on fractalus'...

prost mahlzeit chrisker

From: chrisker@cs.tu-berlin.de (Christian Krueger)

Subject: Re: LALL: XLs und so (war: Kopplung Atari XL - ST)

Date: 10 Sep 1995 14:28:51 GMT

>FS>KE-Soft (Wer kennt Kemal Ezcan nicht?)

ja - spitzname kemal
(sorry - i know - no jokes with names but i could not resist...)

# ATARI magazin - Treueprogramme

## DRAG
## DREDIS
## ATOMIC GNOM

Für die Verlängerungen haben wir wieder ein paar nette Oldies ausgraben können, die unserer Meinung nach zu schade für die Schublade sind, da deren Vertrieb bereits eingestellt wurde. Kurzerhand haben wir entschieden, daß dies eigentlich gute Software für die Verlängerungen wäre - gesagt getan. Alle entscheidenden Wege wurden eingeschlagen und nun könnt Ihr Euch die Games als Bonus heraussuchen. Ich werde kurz auf jedes Spiel zu sprechen kommen, damit Ihr wißt, um was es geht, falls Ihr die Spiele noch nicht kennt:

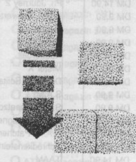
### DRAG

Hier steuerst Du in guter alter Boulder Dash Art einen kleinen Frosch durch unterirdische Labyrinthe (50 vorhandene), der ganz scharf auf Diamanten ist. Sind alle Diamanten eingesammelt, ist der Level geschafft, jeder fünfte Level ist ein Bonuslevel, in dem es nur darauf ankommt, soviel Diamanten wie möglich zu ergattern.



Alle zehn Level erhält man ein Codewort, damit man nicht immer von ganz vorne anfangen muß. Es gibt zahlreiche Hilfsmittel und Gegner in den Leveln, wie z.B. Bomben Sie können hilfreich und schädigend sein: Sauerstoffbehälter, um den Sauerstoffvorrat wieder aufzufrischen, damit der kleine Drag nicht erstickt und noch etliches mehr.

Als ob dies noch nicht genug wäre: Auf der Rückseite der Disk befindet sich auch noch ein Leveleditor, der das Erstellen von eigenen Leveldisks zum Kinderspiel macht, vielleicht finden sich ja ein paar Freaks, die Leveldisks erstellen, wäre echt gigantisch, denn auf diese Art und Weise droht das Spiel, nicht so schnell langweilig zu werden.



Ein Spiel, jenes sicherlich viele Anhänger finden wird, alleine schon wegen der netten Grafik.

### DREDIS

Tetris ist ja hinreichend bekannt und das Spielprinzip auch mehr als ausgelutscht. Dies hat sich auch der Autor dieser Version gedacht und ein etwas anderes Tetris für einen oder zwei Spieler geschaffen. Die Blöcke fallen wie gewohnt von oben herein, aber nicht nach unten, sondern dann nach links und rechts. Man muß also jeweils dort geschlossene Mauern machen, damit diese verschwinden, die Anzahl hängt vom Level ab.

Dredis bietet auch die Features, die das Orginaltetris hat, sprich, daß die Levels ab und zu anders aussehen und schon Steine vorhanden sind, die es gilt, mit einzubauen. Mit der netten Hintergrundmusik kommt da richtig Spielspaß auf. Dredis ist ein Spiel, das einen so schnell nicht mehr losläßt und zudem noch eine nette plastische Grafik bietet. Lohnt sich schon deshalb, weil man es alleine und zu zweit spielen kann. Super!

### ATOMIC GNOM

Wer erinnert sich noch an so ein tolles Spiel, wie es z.B. SHAMUS war? Wer dieses Spiel kennt, der kann sich auch das Spielprinzip von ATOMIC GNOM gut vorstellen. Du steuerst einen kleinen Gnom durch ein kleines Labyrinth und mußt Schlüssel aufsammeln, um Türen zu öffnen, oder Waffen, um schießen zu können, durch ganz enge Gänge maschieren und so weiter.

Dies alles wäre ja noch nicht so schlimm, aber es gibt zahlreiche Gegner, die Dich verfolgen und die engen Gänge noch gefährlicher werden lassen, denn die Ränder der Gänge dürfen auch nicht berührt werden, also ist höchste Vorsicht angesagt. Am Ende eines jeden Levels gibt es noch ein Endmonster, das wahnsinnig gerne ballert. Du mußt es mehrmals treffen, damit es vernichtet wird und Du in den nächsten Level kommst. Jeder nächstfolgende Level ist größer. Ein einfaches Spiel, das aber dafür umsomehr überzeugen kann. Ein Spiel, das fesselt.

**FAZIT:** Drei nette Oldies, die aber sehr viel Spielspaß bieten. Technisch zwart nicht auf dem Polenniveau, aber dafür machen diese drei Spiele mehr Spaß als 85% der gesamten Polengames. Die Verlängerungen sind die optimale Gelegenheit quasi umsonst an diese Games ranzukommen, also los!

**Nicht vergessen !!!**

**Termin**

**7. November**




# Die Quick-Ecke

## mit Rainer Caspary und Florian Baumann

## UNSCHARFE LOGIK II

Dieser zweite Teil befaßt sich mit dem namengebenden unscharfen Verfahren des Schließens. Die Verbreiter dieser Methode weisen gern darauf hin, daß die Fuzzylogik die Alltagslogik spiegelt. Das Zimmer ist "ziemlich warm" und die Luftfeuchtigkeit "sehr niedrig", also wirft sich die Klimaanlage an.

**Kat x Kat => Kat**

Das "Unscharfe" kommt durch eine Verknüpfung der Kategorien ins logische Spiel. Jede mögliche Kombination ihrer Mitglieder wird einer Zielkategorie zugeordnet. Das schreibt man in einer Tabelle auf. Unser Beispiel sieht so aus:

| Isttempo | Abstand | Solltempo |
|---|---|---|
| klein | klein | klein |
| mittel | klein | klein |
| groß | klein | mittel |
| klein | mittel | klein |
| mittel | mittel | mittel |
| groß | mittel | mittel |
| klein | groß | mittel |
| mittel | groß | groß |
| groß | groß | groß |

Die Regelung des spezifischen Problems geschieht hauptsächlich über diese Tabelle. Verändert man sie, kommt ein anderer Regler heraus. Alle anderen Schritte sind nämlich "scharf".

## größtes Kleinstes

Man beginnt mit der Zuordnung der Kategorien zu den Meßwerten. Da sich hier "klein" und "groß" ausschließen, bekommt man für das Isttempo und den -abstand je 2 Werte ungleich null, d.h. jeder Meßwert kann in zwei Kategorien liegen. Als Ziel wird man Zugehörigkeitswerte des Solltempos erwarten, also auch nur zwei positive Werte. Ein dritter, recht komplizierter Schritt, ist dann die Zuweisung eines Ausgangswertes des Reglers aus den errechneten Zugehörigkeitswerten. Dies geschieht im nächsten Teil der Reihe.

Diese drei Werte heißen im Programm alp(ha), bet(a) und gam(ma). Sie werden durch ein Minimaxverfahren gefunden.

Die Tabelle durchforstet man nach gleichen Zielkategorien. Zu "klein" gehören die Eingänge klein-klein, mittel-klein und klein-mittel. Zu jedem Pärchen ermittelt man das Minimum der beiden Zugehörigkeitswerte fürs Tempo und für den Abstand. Im Programm sind das die Variablen a1,b1,c1 für die Geschwindigkeit und a2,b2,c2 für den Abstand zum Vorderauto.

Bei klein-klein wird z=min(a1,a2) gebildet. Ebenso verfährt man mit mittel-klein und klein-mittel. Aus diesen drei Werten, die auch 0 sein können, nimmt man das Maximum als Zugehörigkeitswert alpha. Analog erhält man beta und gamma für "mittel" und "groß". Das macht die Prozedur TABELLE.

## viele Ecken

Zur Vorbereitung des dritten Schrittes muß man einen Funktionsgraphen erstellen. Diesen Polygonzug errechnet die Prozedur ALP_BET_GAM und speichert die Stützstellen oder Ecken in den Feldern IX und YPS. Die Funktion ist leicht beschrieben, die Ausführung etwas fummelig. Man bildet nämlich nur das Minimum von den Zugehörigkeitsfunktionen und den drei Werten alpha, beta und gamma.

Der Anfang ist also minimum ("klein", alpha), und zwar punktweise, denn "klein" ist ja eine Funktion. Bald überlappen sich "klein" und "mittel". Hier nimmt man den größeren Wert der beiden Minima. Entsprechend rechnet man im Fall "mittel" und "groß". Das Vieleck ist fertig, wie auch der zweite Teil.

RAINER CASPARY

### Listing

```
ARRAY
[
IX(10),YPS(10)
]
BYTE
[
ALP,BET,GAM,N,G-IST,A-IST
]
MAIN
ENDMAIN

PROC TABELLE

OUT

BYTE
[
A,B,C
]

LOCAL

BYTE
[
Z,A1,A2,B1,B2,C1,C2
]

BEGIN

.GK(G-IST,A1)
.GM(G-IST,B1)
.GG(G-IST,C1)
.AK(A-IST,A2)
.AM(A-IST,B2)
.AG(A-IST,C2)
*?("G klein mittel gross ",A1,B1,C1)
*?("A klein mittel gross ",A2,B2,C2)
.MINI(A1,A2,A)
.MINI(A1,B2,Z)
IF Z>A
  A=Z
ENDIF
```

```
 .MINI(B1,A2,Z)
 IF Z>A
   A=Z
 ENDIF
 *?("alpha ",A)
 .MINI(A1,C2,B)
 .MINI(B1,B2,Z)
 IF Z>B
   B=Z
 ENDIF
 .MINI(C1,A2,Z)
 IF Z>B
   B=Z
 ENDIF
 .MINI(C1,B2,Z)
 IF Z>B
   B=Z
 ENDIF
 *?(" beta ",B)
 .MINI(B1,C2,C)
 .MINI(C1,C2,Z)
 IF Z>C
   C=Z
 ENDIF
 *?("gamma ",C)

ENDPROC


PROC MINI

IN

BYTE
[
A,B
]

OUT

BYTE
[
M
]

BEGIN

IF A<=B
  M=A
ELSE
  M=B
ENDIF

ENDPROC


PROC ALP-BET-GAM

LOCAL

BYTE
[
X,Y,I,J,Y-S
]

BEGIN

* Teil Alpha-Beta

Y-S=4  *Schnittpunkt klein-mittel
I=0
IX(I)=0
YPS(I)=ALP
I+
IF ALP>=BET
  .FK-1(ALP,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=ALP
  I+
  IF BET>Y-S
    .FK-1(Y-S,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=Y-S
    I+
  ENDIF
  IF BET<10
    .FK-1(BET,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=BET
    I+
  ENDIF
  .FM-1(BET,2,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=BET
  I+
ELSE
  IF ALP>Y-S
    .FM-1(Y-S,1,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=Y-S
    I+
  ENDIF
  .FM-1(ALP,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=ALP
  I+
  IF BET<10
    .FM-1(BET,1,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=BET
    I+
  ENDIF
  .FM-1(BET,2,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=BET
  I+
ENDIF
IX(I)=150
YPS(I)=0
I+
ADD(N,I,N)

* Teil Beta-Gamma

IF ALP>0
  IF BET<10
    SUB(N,2,N)
  ELSE
    N-
  ENDIF
ENDIF
Y-S=4
I=N
IF ALP=0
  IX(I)=50
  YPS(I)=0
  I+
  .FM-1(BET,1,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=BET
  I+
ENDIF
IF BET>=GAM
  IF BET<10
    .FM-1(BET,2,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=BET
    I+
  ENDIF
  IF GAM>Y-S
    .FG-1(Y-S,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=Y-S
    I+
    .FG-1(GAM,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=GAM
    I+
  ELSE
    .FM-1(GAM,2,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=GAM
    I+
  ENDIF
ELSE
  IF BET>Y-S
    .FG-1(Y-S,X)
    IX(I)=X
    YPS(I)=Y-S
    I+
  ENDIF
  .FG-1(BET,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=BET
  I+
  .FG-1(GAM,X)
  IX(I)=X
  YPS(I)=GAM
  I+
ENDIF
IX(I)=200
YPS(I)=GAM
N=I

ENDPROC
```

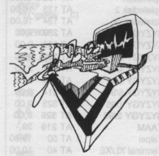
# PPP-Angebot

| Name | Art.-Nr. | Preis |
|---|---|---|
| Adalmar | AT 317 | 29,00 |
| Alptraum | AT 25 | 19,80 |
| Bibo-Assembler | AT 160 | 49,00 |
| Bibomon 25 K | AT 244 | 99,00 |
| "C:"-Simulator | AT 80 | 19,90 |
| Cavelord | AT 269 | 24,00 |
| Centr. Interface II | AT 98 | 128,- |
| Der leise Tod | AT 26 | 19,80 |
| Desktop Atari | AT 249 | 49,00 |
| Design Master | AT 9 | 14,80 |
| Die Außerirdischen | AT 148 | 24,80 |
| DigiPaint 1.0 | AT 92 | 19,90 |
| Directoy Master | AT 223 | 24,90 |
| Disk-Line Nr. 5 | AT 84 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 6 | AT 99 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 7 | AT 103 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 8 | AT 128 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 9 | AT 139 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 10 | AT 144 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 11 | AT 152 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 12 | AT 157 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 13 | AT 164 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 14 | AT 171 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 15 | AT 184 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 16 | AT 195 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 17 | AT 207 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 18 | AT 221 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 19 | AT 233 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 20 | AT 246 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 21 | AT 258 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 22 | AT 268 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 23 | AT 276 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 24 | AT 279 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 25 | AT 281 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 26 | AT 286 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 27 | AT 291 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 28 | AT 303 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 29 | AT 308 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 30 | AT 311 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 31 | AT 315 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 32 | AT 324 | 10,00 |
| Disk-Line Nr. 33 | AT 327 | 10,00 |
| Dynatos | AT 179 | 29,80 |
| Doc Wires Solitair | AT 305 | 19,00 |
| Enrico 1 | AT 225 | 26,90 |
| Enrico 2 | AT 247 | 24,90 |
| Fiji | AT 28 | 19,80 |
| Final Battle | AT 271 | 19,00 |
| FiPlus 1.02 | AT 24 | 24,90 |
| GEM'Y | AT 259 | 19,00 |
| Gigablast | AT 162 | 29,80 |
| Glaggs It! | AT 104 | 19,90 |
| Grafik-Demo/Util. | AT 136 | 14,00 |
| Graf v. Bärenstein | AT 167 | 24,90 |
| GTIA Magic | AT 220 | 29,00 |
| Hunter | AT 319 | 15,00 |
| Im Namen d. Königs | AT 13 | 19,80 |
| Invasion | AT 38 | 19,80 |
| Mouse | AT 278 | 59,00 |
| KrIS | AT 183 | 24,90 |
| Laser Robot | AT 199 | 29,80 |
| Library Diskette 1 | AT 194 | 15,00 |
| Library Diskette 2 | AT 205 | 15,00 |
| Lightrace | AT 51 | 19,80 |
| Logistik | AT 170 | 29,80 |
| Masic | AT 12 | 24,90 |
| Mega-Fo.-Te. 2.06 | AT 263 | 29,80 |
| Megaram 256 KB | AT 250 | 129,- |
| Mister X | AT 287 | 24,90 |
| Minesweeper | AT 222 | 16,00 |
| Monitor XL | AT 8 | 14,80 |
| Monster Hunt | AT 192 | 29,80 |
| MS-Copy | AT 161 | 24,90 |
| Musik Nr. 1 | AT 135 | 14,00 |
| Mystik Teil 2 | AT 218 | 24,- |
| PC/XL Convert | AT 274 | 29,90 |
| PD-MAG Nr. 1/93 | PDM 1 | 9,00 |
| PD-MAG Nr. 2/93 | PDM 2 | 9,00 |
| PD-MAG Nr. 3/93 | PDM 3 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 4/93 | PDM 4 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 1/94 | PDM 194 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 2/94 | PDM 294 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 3/94 | PDM 394 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 4/94 | PDM 494 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 5/94 | PDM 594 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 6/94 | PDM 694 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 1/95 | PDM 195 | 12,00 |
| PD-MAG Nr. 2/95 | PDM 295 | 12,00 |
| Picture Finder Luxe | AT 234 | 12,00 |
| Phantastic Journey I | AT 173 | 24,80 |
| Phantastic J. II | AT 203 | 24,80 |
| Player's Dream 1 | AT 126 | 19,80 |
| Player's Dream 2 | AT 185 | 19,80 |
| Player's Dream 3 | AT 204 | 19,80 |
| Print Shop Operator | AT 131 | 16,00 |
| Print Universal 1029 | AT 202 | 29,00 |
| Puzzle | AT 275 | 12,00 |
| Quick V2.1 | AT 53 | 39,00 |
| Quick V2.1 Handb. | AT 196 | 9,00 |
| Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12 | AT 197 | 16,00 |
| Quick ED V1.1 | AT 86 | 19,00 |
| Quick Magazin 1 | AT 58 | 9,00 |
| Quick Magazin 2 | AT 68 | 9,00 |
| Quick Magazin 3 | AT 77 | 9,00 |
| Quick Magazin 4 | AT 79 | 9,00 |
| Quick Magazin 5 | AT 85 | 9,00 |
| Quick Magazin 6 | AT 91 | 9,00 |
| Quick Magazin 7 | AT 102 | 9,00 |
| Quick Magazin 8 | AT 127 | 9,00 |
| Quick Magazin 9 | AT 145 | 9,00 |
| Quick Magazin 10 | AT 158 | 9,00 |
| Quick magazin 11 | AT 180 | 9,00 |
| Quick magazin 12 | AT 193 | 9,00 |
| Quick magazin 13 | AT 232 | 9,00 |
| Quick magazin 14 | AT 280 | 9,00 |
| Quick magazin 15 | AT 316 | 9,00 |
| Rom-Disk XL | AT 236 | 119,- |
| Rom-Disk XL/8 Epr. | AT 238 | 169,- |
| Rubber Ball | AT 83 | 24,00 |
| S.A.M | AT 23 | 49,00 |
| S.A.M. Designer | AT 56 | 19,00 |
| S.A.M. Patcher | AT 57 | 12,00 |
| S.A.M. Zusatz | AT 52 | 24,00 |
| Schreckenstein | AT 270 | 24,00 |
| Shogun Master | AT 107 | 24,90 |
| Soundmachine | AT 1 | 24,80 |
| Sourcegen 1.1 | AT 2 | 24,90 |
| Speedy 1050 | AT 110 | 99,00 |
| Speedy XF551 | AT 284 | 149,- |
| Spieledisk 1 | AT 132 | 16,00 |
| Spieledisk 2 | AT 133 | 16,00 |
| Spieledisk 3 | AT 134 | 16,00 |
| SYZYGY 1/94 | AT 289 | 9,00 |
| SYZYGY 2/94 | AT 290 | 9,00 |
| SYZYGY 3/94 | AT 302 | 9,00 |
| SYZYGY 4/94 | AT 307 | 9,00 |
| SYZYGY 5/94 | AT 310 | 9,00 |
| SYZYGY 6/94 | AT 314 | 9,00 |
| SYZYGY 1/95 | AT 323 | 9,00 |
| SYZYGY 2/95 | AT 326 | 9,00 |
| TAAM | AT 219 | 39,- |
| Taipei | AT 50 | 19,80 |
| Terminal XL/XE | AT 40 | 10,00 |
| Tigris | AT 90 | 15,00 |
| Turbo Basic | AT 64 | 22,00 |
| Turbo Link XL/PC | AT 155 | 119,- |
| Turbo Link XL/ST | AT 149 | 119,- |
| T.L. Adapter für DFÜ | AT 150 | 24,90 |
| Utilities 1 | AT 137 | 16,00 |
| Utilities 2 | AT 138 | 16,00 |
| Utility Disk | AT 172 | 19,90 |
| VidigPaint | AT 214 | 19,90 |
| Videofilmverwaltung | AT 151 | 19,90 |
| WASEO Publisher | AT 168 | 34,90 |
| WASEO Designer | AT 208 | 24,00 |
| WASEO Triology | AT 277 | 24,00 |
| Grafinoptikum | AT 318 | 24,00 |
| Labouratorium | AT 331 | 24,00 |
| Werner-Flaschbier | AT 105 | 19,90 |
| XL-Art | AT 154 | 49,00 |
| Set für W. Publisher | AT 186 | 15,00 |
| 5 Bilderdisketten | AT 198 | 25,00 |
| Bilderdisketten 6-8 | AT 228 | 16,00 |

# SOUNDSAMPLER

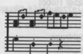
Diese kleinen Geräte werden ja oft gesucht, jetzt gibt es sie wieder, solange der Vorrat reicht. Aber nicht diese billigen 2bit Sampler, bei denen der Rauschanteil höher ist als der Sound der rausquillt, sondern richtig gute, schöne, handliche 4bit Sampler, zum Preis eines 2bit Samplers, was will man da mehr?

Der eigentliche Soundsampler ist ein Steckmodul, das in den Modulschacht gesteckt wird, mittels Verbindungskabel (wird mitgeliefert) wird nun die Verbindung, z.B. zur Stereoanlage oder zum Walkman oder ähnlichem, hergestellt. Umfangreiche Software, die auf Diskette mitgeliefert wird, läßt keine Wünsche mehr offen.



Die Software unterstützt alle möglichen Konfigurationen, Du kannst ein paar Effekte einsamplen, die Du in eigenen Programmen verwendest oder ein wenig Musik für eine Demo oder oder oder, nur Deiner Fantasie sind Grenzen gesetzt. Die Qualität läßt sich ein wenig beeinflussen: bei schlechter Qualität ist etwas rauschen dabei, dafür kannst Du aber für viel längere Zeit einsamplen.

Zudem kannst Du für die orginalen 64k samplen oder die verschiedenen Ramdisktypen ausnutzen. Beiliegende Software unterstützt Ramdisks bis zu einer Größe von 320kB. Zudem sind noch Programme in Assembler und in Basic dabei, die die Samples in eigene Programme einbauen lassen. Eine sehr ausführliche Beschreibung der ganzen Software befindet sich ebenfalls auf der Diskette, sie ist vom Menü aus aufzurufen.



Endlich wieder ein sehr guter Soundsampler zum sozialen Preis, da muß man einfach zugreifen, denn wenn diese Auflage wieder weg ist, ist unklar, ob wir wieder welche bekommen. Deshalb schnell zugreifen, es lohnt sich! Und selbst wenn Ihr einen 2bit-Sampler habt: Überlegt es euch nochmals, denn die Samplequalität dieses 4bit-Samplers ist um einiges überzeugender, als die der 2bit. Für nette Effekte allemal zu gebrauchen!

Best.-Nr. AT 336 DM 69,-

# Hits vom AMC Teil 1

## Hallo Freunde,

herzlich willkommen zum Start einer neuen Serie im Atari-Magazin, in der ich Euch mit den besten Produkten aus Armin Stürmers Hardwareschmiede bekanntmachen möchte. Den Anfang macht das Portronic Multipad 3.

## Multipad 3

Ich hatte mein Pad vor einem Jahr bei Power per Post bestellt und bekam nach kurzer Zeit einen recht grossen Karton geliefert.

Umso überraschter war ich, als ich ein unscheinbares schwarzes Kästchen mit sieben Schaltern, fünf Tastern und einem Drehregler dran aus dem Karton zog. Das ganze Pad ist gerade mal 10 cm lang, 6 cm Breit und etwas über 5 cm hoch. Also eher klein das Ganze. Zum Lieferumfang gehört dann noch eine etwas zu spärliche Anleitung und ein 9Pol Flachbandkabel, das zum Anschluß des Pads am Joystickport dient.

Außerdem liegt dem Pad ein Skyspiel und eine 3D-Brille bei. Zum Spiel kommen wir später, als erstes werfen wir einen kritischen Blick auf das Pad. Was kann das Pad nun? Als erstes kann es ein kompletter Joystick mit Dauerfeuer sein. 4 in Kreuzform angebrachte Taster an der Oberseite des Pads können alle Stickfunktionen ausführen. Ein fünfter Taster dient dann als Feuerknopf. Die Steuerung ist sehr präzise und nach kurzer Eingewöhnungsphase möchte man gar keinen richtigen Stick mehr benutzen.

Durch den eingebauten Drehregler wird das Pad zum voll funktionstüchtigen Paddle, nun kann man auch bei Arkanoid richtig Zunder geben. Am Pad können aber auch Zusatzgeräte angeschlossen werden, da es über einen eigenen Joystickport verfügt. Je nach Schalterstellung kann die Pad - Feuertaste bei zusätzlich benutztem Joystick als Schnellfeuerkanone benutzt werden.

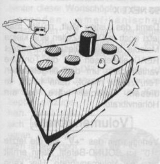
Joysticks ohne Dauerfeuerfunktion werden mit Hilfe des Pads aufgemotzt und bringen ein sattes Dauerfeuer zustande. Die Impulsfrequenz des Pads liegt dabei sehr hoch, bis zu 560 Impulse pro Sekunde sind drin! Es lassen sich auch andere Sachen wie etwa eine Maus oder die Maltafel anschließen. Bei der Maus kann das Multipad sogar die rechte Maustaste mit zur Verfügung stellen.

Ich habe noch längst nicht alle Funktionsmöglichkeiten aufgezählt, aber wenn ich jede Möglichkeit dieses tollen Geräts auflisten möchte, geht fast der gesamte Platz dieses Magazins für einen Text drauf und das geht ja nun wirklich nicht!

**Fazit:** Abgesehen von der dürftigen Anleitung gibt es am Pad nichts auszusetzen. Die Hardware ist sehr robust und das kleine Pad liegt auch noch gut in der Hand. Mit diesem Gerät kann man sich Sachen wie einen Maus-Joystickumschalter, ein Paddle und wenn's sein muß sogar einen Joystick sparen.

# ATARI magazin - Multipad 3 - ATARI magazin

Das Pad ersetzt all diese Klamotten hervorragend. Für ca. 80 DM habe ich mir ein fast perfektes Eingabegerät zugelegt, das ich nach nunmehr einem Jahr nicht wieder hergeben möchte. Ob das Pad noch immer 79,- DM kostet weiß ich jetzt nicht, da die neuen Infos die mir Armin schicken wollte noch nicht angekommen sind. Am besten fragt Ihr da direkt bei Power per Post nach.



Bleibt nur noch zu erwähnen, daß das Pad auch an einem C-64 und am Amiga hervorragend funktioniert, es ist also ein echtes Allround-Talent!

Kommen wir zur Benotung:

1=mies, 10=super!

| | | |
|---|---|---|
| Hardware | 10 | |
| Anleitung | 5 | |
| Bedienbarkeit | 10 | |
| Funktionen | 10+ | |
| Gesamt | 9 | |

Nun werfen wir mal einen Blick auf das beiliegende Skyspiel!

## Skispringen

Hm, nach kurzer Ladezeit landet man in einem einfachen Titelbild. Hier kann man mit Select die Strecken auswählen und mit Option einen echten 3D-Effekt aktivieren. Hierfür braucht man nun die beiliegende 3D-Brille. O.K., Brille auf, Option und Start gedrückt, (vorher noch das MultiPad wie in der Anleitung beschrieben eingestellt) und ab geht's auf die Skypiste!

Das Spiel benutzt den Drehregler des Pads zum Richtungsteuern und den Feuerknopf als "Gaspedal" um Schwung zu holen. Die Grafik besteht aus Vektorlinien, die Tore und hin und wieder Bäume bilden. Für meinen Geschmack ein bisschen trist, auch wenn der 3-D-Effekt gut realisiert wurde und man fast das Gefühl hat auf dem Sky zu stehen.

Die Steuerung erweist sich als etwas gewöhnungsbedürftig, zu Anfang übersteuert man schnell mal und wird disqualifiziert. Hat man den Bogen aber erst mal 'raus wird das Spiel immer schwungvoller und macht 'ne Menge Spass. Leider hat man auch bei dem Sound wie schon bei der Grafik auf Sparkurs gesetzt, aber trotz dieser Mängel kann das Spiel gefallen.

**Fazit:** Als kostenlose Beigabe erhält man hier ein Spiel, das sicher auch so zu einem Preis von ca. 15,- DM gut zu vertreiben wäre!

| | | |
|---|---|---|
| Grafik | 5 | |
| Sound | 4 | |
| Motivation | 8 | |
| Gesamt | 6 | |

Sascha Röber

# Turbo-Basic Kurs Teil III

In der diesmaligen Folge möchte ich etwas auf die Soundprogrammierung in Turbo-Basic eingehen. Einige Dinge werden hier nämlich ziemlich vereinfacht, denn für die 16-Bit Soundprogrammierung wurde ein eigener Befehl geschaffen, DSOUND.

## DSOUND

DSOUND hat die gleiche Syntax wie der normale SOUND-Befehl, jedoch wird mit ihm die Möglichkeit geschaffen, nicht nur Tonhöhen von 0 bis 255 anzugeben, sondern es steht einem quasi ein um den Faktor 256 vergrößerter Tonbereich zur Verfügung.

## Kleiner Nachteil

Ein kleiner Nachteil soll jedoch nicht verschwiegen werden, statt der bisherigen vier Tonkanäle hat man bei der Verwendung von DSOUND nur noch zwei übrig. Benutzt man aber nur einen DSOUND Kanal, so hat man immer noch zwei 8-bittige Soundkanäle, und mit drei Kanälen, von denen einer 16-bittig ist, kann man schon eine Menge anstellen. Ich möchte hier aber nicht in die Tiefen der Soundprogrammierung einsteigen, sondern nur ein paar generelle Tips geben.

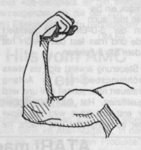
## POKEY-Register

Die Zusammenlegung der Kanäle erfolgt wie mit dem entsprechenden POKEY-Register, also Kanäle eins mit drei und zwei mit vier. Entsprechend sind bei Verwendung des



DSOUNDS auf Kanal eins nur noch die Kanäle zwei und vier frei. Aufpassen sollte man jedoch auf jeden Fall bei der Compilierung der DSOUND Befehle.

Die Praxis hat gezeigt, daß sich Programme, die DSOUNDs enthielten, an der Stelle aufhängten, an der sie gespielt werden sollten. In welcher Konstellation diese Bugs auftreten, kann man nicht mit Sicherheit feststellen. In der Regel macht es aber sowieso keinen Sinn, Musikstücke oder Sounds in



Spielen zu compilieren, da diese ja ebenfalls schneller abgearbeitet werden. Hier empfiehlt es sich dann eher auf eine kleine MC-Routine zurückzugreifen.

## Vibratos

Damit Ihr aber auch etwas aus diesem Kurs in Eure Programme übernehmen könnt, zeige ich hier wie man ohne viel Aufwand kleine Vibratos programmieren kann. Dies gilt natürlich auch für das normale BASIC und kann eigentlich auch ohne große Probleme in Assembler umgesetzt werden.

Im Grunde gibt es zwei verschiedene Arten von Vibratos, einmal das Höhenvibrato und dann noch das Volumenvibrato. In der Theorie sieht das ganze dann so aus:

```
10 FOR X=1 TO 100
20 READ SOUND
30 FOR V=-1 TO 1
40 SOUND 0,SOUND+V,10,10
50 NEXT V
60 FOR V=1 TO -1 STEP -1
70 SOUND 0,SOUND+V,10,10
80 NEXT V
90 NEXT X
```

Damit das Listing läuft, müßte man jetzt noch in DATA-Zeilen eine kleine Melodie ablegen. Diese wird mittels READ eingelesen und die Tonhöhe variiert dann um den eingelesenen Ton, zuerst hinauf, dann hinab. In diesem Beispiel wäre es ein Höhenvibrato.

## Volumenvibrato

Verlegt man das "+V" auf die letzte "10" im SOUND-Befehl, dann erhält man ein Volumenvibrato. Hier kann die Variation mit dem V-Wert aber ruhig mehr als von -1 bis +1 betragen.

Aber auch hier ist wieder ausprobieren angesagt. Viel Spaß beim Experimentieren !

Frederik Holst



# Der große Datenbluff

Wenn Historiker aus kommenden Zeiten das letzte Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts beschreiben sollten, so wird neben Begriffen wie "Balkankrieg" oder "Weltklimakonferenz" auch die Datenautobahn auftauchen. Hinter dieser Wortschöpfung des amtierenden amerikanischen Präsidenten Bill Clinton verbergen sich große Erwartungen, aber auch ebenso große Enttäuschungen.

Im Rahmen der DFÜ-Ecke habe ich in den letzten Jahren immer wieder versucht, auf diese Ideen und Konzepte einzugehen. Viel hat sich in der Zeit getan. Das Modem ist aus dem täglichen Umfeld vieler Anwender nicht mehr wegzudenken. Auch dieser Text geht per Modem an Herrn Rätz. Doch was ist von den großen Erwartungen eigentlich übriggeblieben? Waren die Ziele zu hoch gesteckt? Auf diese Fragen will ich in diesem Resumee eingehen.



## Datenautobahn

"Datenautobahn: Sammelbezeichnung für die durch Entwicklung neuer Technologien entstandene Kommunikationsmittel zur Individual- und Massenkommunikation. Kennzeichnend für den Entwicklungsprozeß sind jedoch auch die Vernetzung neuer und alter Medien sowie die Ausbildung neuer Organisationsformen zur wirtschaftlichen Nutzung alter und neuer Medien.

Von der Datenautobahn spricht man in Dtl. seit Beginn der 90er Jahre, wobei dafür auch Begriffe wie Multimedia, Cyberspace oder Internet gebräuchlich sind. Die D. läßt sich daher nicht exakt von den herkömmlichen Massenmedien abgrenzen, markieren aber techn., ökonom. und medienrechtl. Innovationen. [...]" Der große Brockhaus, 20. völlig neu bearbeitete Auflage, (c) 2001 F.A. Brockhaus

Diese Lexikondefinition stammt natürlich nicht aus der 20. Auflage des Brockhaus'. Stattdessen habe ich die 19. hervorgekramt und unter dem Stichwort "Neue Medien" nachgeschlagen und den Text wörtlich übertragen, lediglich hier und da wurden ein paar Begriffe ausgetauscht.

**Das Problem ist:** Stellt man in einer Runde die Frage, was die Datenautobahn eigentlich ist, wird man von neun "Experten" zehn unterschiedliche Antworten bekommen. Das liegt auch daran, daß der Begriff nicht eindeutig abgegrenzt ist. Wer die Debatte um die Neuen Medien in den 70ern und 80ern verfolgt hat, wird feststellen, daß die Idee der Datenautobahn lediglich eine Fortsetzung dieser Diskussion ist, wenn auch in ganz anderem Umfang.

Die Datenautobahn soll einmal eine breite Palette an digitalen Dienstleistungen umfassen, die durch die Verbindung der alten Kommunikationsmedien wie Telefon und Fernseher entstehen. Tatsächlich wirbt die Telekom schon seit Jahren erfolgreich mit dem Slogan "Bild, Sprache, Daten, Text, alles in einer Hand" für ihr digitales Vermittlungsnetz ISDN (siehe auch Atari-Magazin 4/94). Aber dies soll angeblich erst der Anfang sein.

Elektronische Post, Electronic Banking, interaktives Fernsehen, Einkaufen im Fernsehsessel, fünfhundert neue Fernsehprogramme, Video on demand. Die Auswahl ist riesengroß. Manch einer bekommt bei der Vorstellung leuchtende Augen. Doch verbirgt sich hinter schönen Begriffen nicht letztendlich doch nur heiße Luft?

## E-Mail

Unbestritten ist die Elektronische Post, auch E-Mail genannt, der Aufsteiger unter den neuen Medien. Schon seit mehr als zehn Jahren verwenden Wissenschaftler in aller Welt diese Kommunikationsbasis. Nach und nach bedienen sich auch immer mehr Firmen und Behörden der Elektronischen Post.

Denn wenn schon sämtliche Briefe am Computer erstellt werden, wieso dann den Umweg über den Drucker gehen? Bei guter Software braucht es nur ein paar Knopfdrücke und die Eingabe einer Adresse, und der Brief ist in kurzer Zeit beim Empfänger.

Nach und nach drängen auch immer mehr Privatpersonen auf diesen Bereich, deren Bedürfnisse durch die Online-Dienste wie AOL oder CompuServe durchaus befriedigt werden. Vermutlich dürfte E-Mail in zehn Jahren die gleiche Bedeutung haben, wie heutzutage Fax.

## Electronic Banking

Electronic Banking hingegen konnte sich bis heute nie so recht durchsetzen. Schon seit Jahren bieten die meisten deutschen Banken die Möglichkeit der Kontoführung über BTX. Von vielen Seiten wird dies als preisgünstige Alternative beworben. Doch die Realität sieht leider anders aus.

Eine Untersuchung der Zeitschrift PC-Online hat ergeben, daß sich für Privatpersonen Electronic Banking nicht lohnt. Zu den Kosten für die Kontoführung kommt eine monatliche Belastung von 8 Mark für den BTX-Anschluß, die Telefon- und Onlinegebühren darf man auch nicht vergessen. Außerdem ist die Software meist viel zu unverständlich.

Euphorie löste die Debatte um die Datenautobahn nicht nur in der Computerindustrie aus. Insbesondere die Unterhaltungsindustrie hat sich mit Begeisterung darauf gestürzt. Seit

# Workshop: WASEO Triology

der Einführung der CD gab es keine bahnbrechende Neuheit im Bereich der Consumer Electronic mehr. DAT und Mini-Disc verkaufen sich mehr schlecht als recht, 16:9-Fernseher werden bis jetzt auch nur von ein paar Hartgesottenen gekauft, die das nötige Kleingeld dafür aufbringen können. Doch seit etwa zwei Jahren gibt es ein neues Betätigungsfeld: Multimedia.

## Multimedia

Spätestens seit der Funkausstellung sollten wir wissen: Multimedia gehört die Zukunft, zumindest wenn es nach dem Willen der Medienzaren à la Kirch & Co. geht. Die beeindruckensten Ergebnisse werden zur Zeit tatsächlich von der Software-Unterhaltungsindustrie erzielt.

Spiele wie "Wing Commander IV" zeigen, was möglich ist. Bei WC4 handelt es sich tatsächlich eher um einen Spielfilm, in dem der Zuschauer die Handlung übernimmt. Wing Commander ist das erste Computerspiel, für das eine Filmgesellschaft gegründet wurde. Das nächste Sequel soll sogar 1997 Jahr ins Kino kommen.

Für die Bewältigung dieser Datenkapazitäten ist man heute noch auf lokale CD-ROM-Laufwerke im Rechner des Anwenders angewiesen. Dies soll sich in den nächsten Jahren ändern. Mittels sogenannter Set-Top-Boxen soll sich der Zuschauer über das Fernsehkabelnetz solche Spiele gegen Gebühren direkt ins Haus holen können.

Allerdings sind Milliardenbeträge notwendig, um die Bevölkerung mit diesen und anderen Diensten versorgen zu können. Damit ist dann noch keineswegs die Akzeptanz der Bevölkerung sichergestellt. Ein groß angelegter Pilotversuch von Time Warner erwies sich als Flop. Mit 4000 Testfamilien hatte man gerechnet, aber nicht mal ein Promille (!) meldeten Interesse an.

An dem Zustand wird sich auch auf absehbare Zeit nichts ändern. Wenn der Ottonormalverbraucher nicht einmal in der Lage ist, seinen Videorecorder zu programmieren, wie soll er dann mit interaktivem Fernsehen, Video on Demand und ähnlichen Scherzen umgehen können.

Bill Gates hat in einem Interview mit dem Spiegel eine Zeitspanne von ca. 20 Jahren veranschlagt, bevor die Datenautobahn von den breiten Bevölkerungskreisen akzeptiert wird. Abwegig ist dieser Zeitraum keineswegs, denn in 20 Jahren wird eine vollkommen neue Generation herangewachsen bzw. mit den Neuen Medien aufgewachsen sein. Bis dahin ist es aber noch ein langer Weg...

Florian Baumann

## KURZBRIEFDRUCKER

Im modernen Geschäftsleben braucht man eine Unmenge von Papieren zum Austausch von wichtigen Informationen, z.B. für Rechnungen, Verträge, Muster, Organisationsmitteilungen und so weiter. Damit der Empfänger dieser Dinge beim Erhalt der Post auch weiß, worum es sich handelt und was er damit anfangen soll, sind ebenfalls Mitteilungen und Hinweise nötig. Nun könnte man natürlich jedesmal einen Brief dazu schreiben und alles genau erklären.

## Zeit sparen

Da das aber zuviel Zeit benötigt und Zeit heutzutage nun mal Geld ist, hat man ein vorgefertigtes Formular erfunden, auf dem man den Betreff nur noch ankreuzen und die Adresse eintragen muß, wobei es auch noch ein Feld mit ein paar Zeilen für eine Erklärung gibt. Diese nennt man schlichtweg "Kurzmitteilungen". Man füllt sie aus, steckt sie zusammen mit den anderen Papieren in einen Briefumschlag mit Fenster und schickt sie ab. Diese Methode kostet wenig Zeit und ist auch ganz einfach zu erledigen.

Tja, warum dann nicht einfach so einen Block mit diesen Kurzmitteilungen kaufen und auf den Kurzbriefdrucker, in dem es in diesem Workshop geht, verzichten? Ganz einfach: Sie wollen ja sicher doch öfter länger wissen, was Sie auf dem Kurzmitteilungsformular geschrieben haben.

Also ist entweder eine Kopie oder ein Durchschlag · nötig. Sowas ist aber recht umständlich oder kostet wieder Zeit. Außerdem ist so ein Block auch irgendwann mal leer, also müssen Sie erst wieder losgehen und sich einen neuen besorgen zudem kann man auf dem Papier etwas nicht so einfach korrigieren, wenn man sich einmal verschrieben hat und erst recht nicht wiederverwenden, d. h. für eine neue Mitteilung muß man auch wieder die Adresse und alle anderen Angaben einsetzen. Dies alles wird Ihnen durch den Kurzbriefdrucker erspart. Hier brauchen Sie nur einmal die Angaben und die Adresse einzugeben.

Den Text können Sie vor dem Drucken beliebig korrigieren, Sie können sich sogar ansehen, wie das Formular vor dem Drucken mit allen Einträgen aussieht. Nach dem Ausdrucken können Sie die Mitteilung abspeichern und beim nächsten Mal wieder laden, wo Sie nur noch den eigentlichen Text neu tippen oder ergänzen müssen, der Rest ist schon da und kann, wenn gewünscht, übersprungen werden. Das ist doch schon eine sehr praktische Sachen, nicht wahr?

Das hört sich jetzt zwar etwas kompliziert an und der Kurzbriefdrucker ist auch das umfangreichste Programm der WASEO Triology, aber Sie werden bestimmt bald merken, warum: Er ist kinderleicht zu bedienen, Sie können dabei praktisch gar nichts falsch machen, und auch das "Ankreuzen" des Betreffs und der Beilagen ist furchtbar einfach.

Gehen wir es einfach mal an einem Beispiel durch: Nach dem Programmstart sehen Sie den Menübildschirm vor sich. Wählen Sie gleich mal den

ersten Menüpunkt, die Eingabe des Kurztextes, an. Sie sehen kurz danach einen neuen Bildschirm vor sich mit zwei Abschnitten. Im oberen, in dem Sie sich gerade befinden, können Sie den eigentlichen Mitteilungstext eingeben, im unteren dann die Adresse des Empfängers. Sie können jetzt erstmal munter lostippen, was Ihnen gerade einfällt. Den Cursor können Sie wie vom Basic-Editor her gewohnt steuern, nur die Delete-Löschtaste funktioniert anders, sie löscht nämlich jetzt nicht, sondern bringt sie nur einen Schritt zurück.

Das wurde deshalb eingebaut, um unabsichtliches Dauerlöschen zu vermeiden (z.B. versehentliches Löschen einer ganzen Zeile). Die Tastenkombination Shift+Clear müssen Sie besonders beachten, denn sie bringt Sie nicht nur in die linke obere Ecke zurück, sondern löscht gleich noch den ganzen Text. Einzelne Zeichen lassen sich aber sehr einfach mit der Leertaste weglöschen.

Sie können sowohl Buchstaben als auch Grafikzeichen benutzen, aber Grafikzeichen werden vom Drucker häufig als Steuerzeichen mißverstanden, deshalb sollten Sie lieber darauf verzichten. Dafür können Sie auch die Umlaute einsetzen (sofern Ihr Drucker über den IBM-Standardzeichensatz verfügt), außer dem Eszet (das ja nach der neusten Rechtschreibreform nicht mehr verwendet werden soll). Die Umlaute finden Sie genau an der Stelle, an der sie sich auch im internationalen Zeichensatz des XL/XEs befinden.

Insgesamt stehen 17 Zeilen mit je 33 Buchstaben zur Verfügung, was für eine kurze Erklärung in den meisten Fällen ausreicht. Hier brauchen Sie übrigens auch nicht das Datum und den Zusatz "Unterschrift: " eintippen, denn das wird vom Programm später extra abgefragt (Sie sehen, es wird Ihnen wirklich schwer gemacht, hier etwas Wichtiges zu vergessen!).

Wenn Sie mit dem Tippen der Mitteilung fertig sind, drücken Sie die ESC-Taste. Nun befinden Sie sich im Adresseingabefeld. Für das Tippen gilt hier dasselbe wie für das Textfeld, auch hier können Sie also den Text auf dieselbe Art eingeben und verändern. Dieses Feld enthält 4 Zeilen, nämlich für den Namen des Empfängers, für einen Zusatz (z. B. "zu Händen von Otmar Ofen"), für die Straße und Hausnummer und die letzte für Postleitzahl und Ort.

Um den üblichen Zeilenabstand zwischen der letzten Adreßzeile und den anderen brauchen Sie sich nicht zu kümmern, das erledigt das Programm später auch von selbst. Wenn Sie alles eingegeben haben, drücken Sie ESC. Danach sehen Sie wieder den Menübildschirm vor sich.

Sollte es Ihnen jetzt einfallen, daß Sie etwas zu tippen vergessen haben, können Sie den Menüpunkt nochmal anwählen und sehen dann wieder den Eingabebildschirm mit dem ganzen Text und der Adresse vor sich. Nun



können Sie ihre Ergänzungen oder Korrekturen vornehmen und kommen dann immer mit der ESC-Taste weiter. Der Text geht also, wenn er erst einmal getippt ist, nicht verloren, sondern wird immer zwischengespeichert.

Jetzt werden Sie nach dem Betreff gefragt. Es stehen ganze 8 Stück davon zur Verfügung! Sie anzukreuzen ist sehr einfach: Einfach den Balken auf den gewünschten Betreff steuern und Return (oder den Feuerknopf) drücken. Statt des Kreises vor der Zeile sehen Sie dann ein Kreuz,



also das Zeichen dafür, daß angekreuzt wurde. Wollen Sie dies wieder rückgängig machen, genügt ein weiteres Drücken auf dieselbe Weise. Sie sehen, es ist wirklich sehr einfach, mit diesem Programm umzugehen.

Haben Sie alles angekreuzt, drücken Sie wieder die ESC-Taste, und nun können Sie die Anlagen auf dieselbe Weise ankreuzen. Hier sind 6 Vorgaben anwählbar, die letzte allerdings heißt "Sonstiges", falls Sie eine Anlage haben, die nicht enthalten ist.

In diesem Fall erscheint das Kreuz später vor einem unteren Strich auf dem Kurzmitteilungsblatt, wo Sie nun mit der Hand eintragen können, was Sie mitschicken. Wenn Sie gar nichts als Anlage haben, können Sie diesen Punkt auch gleich übergehen.

Als letztes werden Sie noch nach dem Datum gefragt. Dies wird in der Form Tag, Monat, Jahr mit je zwei Ziffern und Punkten dazwischen verlangt. Es wird allerdings nicht geprüft, ob die Eingabe richtig ist! Wenn Sie kein Datum angeben wollen, können Sie diese Eingabe auch weglassen, aber um eine bessere Ordnung und Kontrolle zu ermöglichen, sollte man auf diese Eingabe besser nicht verzichten. Damit ist Ihr Kurzbrief schon fertig!

Wenn Sie sehen wollen, wie er etwa aussehen wird, wählen Sie einfach den zweiten Menüpunkt an. Eine Weile danach sehen Sie das Formular und wie es Zeile um Zeile ausgedruckt wird. Auf diese Weise haben Sie eine gute Kontrolle über die Gestaltung und den Ausdruck Ihrer Kurzmitteilung und müssen nicht später nach dem Ausdrucken eine böse Überraschung erleben.

Soweit, so gut. Jetzt fehlt aber immer noch etwas sehr Wichtiges: Ihre eigene Adresse! Diese muß ja auch noch irgendwie erscheinen. Kein Problem, dafür gibt es das Absendereingabefeld rechts in der Mitte des Menübildschirms. Da diese Angabe zum Setup (Voreinstellung) gehört,

können Sie es mit dem Menüpunkt "Setup ändern" erreichen. Nun brauchen Sie allerdings die Zeilen nicht zu beachten, sie sind nur als grobe Orientierung gedacht. Wenn Ihr Name also länger als z.B. die erste Zeile ist, schreiben Sie den Rest davon ruhig noch in die zweite Zeile.

Später beim Ausdruck kommt sowieso alles in eine einzige Zeile, nämlich die über der Empfängeradresse. Sie sollten jedoch nicht die Kommas zwischen den einzelnen Angaben vergessen (also Name, Straße, Ort), da das Programm den Absender genauso druckt, wie Sie ihn hier eingeben. Für das Beschreiben gilt wieder genau dasselbe wie für das Tippen der Mitteilung und der Empfängeradresse auch.

Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie wieder die ESC-Taste. Nun werden Sie noch nach den anderen Einstellungen für den Drucker gefragt. Hier geht es um die Steuerzeichen, die der Drucker benötigt, um z.B. Schmal- oder Breitschrift ein- und auszuschalten.

Falls Sie einen Farbdrucker besitzen, können Sie die Zeile vom Kopf der Kurzmitteilung auch in einer anderen Farbe drucken lassen. Die Anpassung ist denkbar einfach. Sie werden jedesmal zuerst nach der Anzahl der Werte für die Einstellung gefragt. Geben Sie hier eine Zahl ein, wird zuerst der voreingestellte Wert angezeigt, den Sie entweder ändern oder mit Return bzw. dem Feuerknopf übernehmen können. Geben Sie jedoch keine Zahl ein und drücken Return oder den Feuerknopf, werden die bereits vorhandenen Werte übernommen.

Nach den Steuerzeichen werden Sie nach den Grafikzeichen gefragt. Das ist deshalb notwendig, weil es noch ältere, exotische Drucker gibt, die leider noch keinen IBM-Zeichensatz eingebaut haben. Hier kann man dann die Zeichen eingeben, die im druckereigenen Zeichensatz vorhanden und ausdruckbar sind. Natürlich sieht der Ausdruck dann etwas anders aus, als bei "Kurzbrief ansehen" sichtbar ist.

Nach allen Abfragen werden Sie gefragt, ob Sie die Angaben speichern wollen. Das hat folgenden Grund: Normalerweise ist das Programm auf EPSON-Drucker voreingestellt. Haben Sie einen anderen Drucker, der nicht den EPSON-Befehlssatz hat, müßten Sie immer wieder die Werte ändern. Das wäre viel zu mühevoll und umständlich, deshalb können Sie diese Werte inklusive Ihres Absenders abspeichern. Wenn Sie dann das Programm beim nächsten Mal wieder laden, wird das neue Setup gleich am Anfang automatisch geladen.

Das bedeutet, daß Sie die Anpassung nur einmal vornehmen müssen und dann immer mit ihrem Druckertyp, solange Sie ihn nicht wechseln, optimal arbeiten können.

Zum Abspeichern brauchen Sie nur auf die "J"-Taste zu drücken. Jede andere Taste läßt das Programm darauf verzichten. Keine Angst, wenn Sie sich vertippt haben, zwar müssen Sie dann den Menüpunkt nochmal anwählen und alle Fragen durchgehen, können aber alles mit Return oder dem Feuerknopf überspringen und die Speicherfrage dann erneut beantworten. Ihre Mühe ist also auch bei einem Versehen auf keinen Fall umsonst gewesen!

Die restlichen Menüpunkte sind schnell besprochen. Mit der Diskettenfunktion können Sie die Kurzmitteilungen laden, speichern und sich auch das Disketteninhaltsverzeichnis ansehen. Beim Abspeichern wird übrigens auch immer Ihr Absender mit abgespeichert.

Das ist keinesfalls eine doppelte Sicherung, sondern dient nur dazu, eine andere Adresse von Ihnen, die vom Setup abweicht, beim erneuten Laden der Mitteilung sofort wieder zur Verfügung zu haben. Sonst müßten Sie womöglich nochmal irgendwo nachsehen und sie nochmal eingeben. Das entfällt hiermit. Die Ausdruckfunktion verlangt keine weitere Maßnahme als nur das Anwählen. Sollten beim Drucken irgendwelche Störungen auftreten, wird der Vorgang abgebrochen und eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Wie bei allen anderen WASEO-Programmen auch, können Sie noch die Laufwerksnr. einstellen und beim Beenden entweder zu den anderen Programmen (Geburtstagskalenderdrucker oder Lettermaster) kommen oder zum Selbsttest springen.

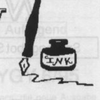
Wie Sie sehen, ist der Umgang mit diesem Programm kinderleicht, so daß beim Arbeiten damit keine Schwierigkeiten auftreten sollten (da mich bisher dazu auch keine weiteren Fragen erreicht haben, nehme ich an, daß es tatsächlich so ist). Sollte es dennoch welche geben, bin ich gerne bereit, sie hier im Workshop oder per Brief (Rückporto bitte beilegen) zu beantworten. Ich muß ehrlich zugeben, mit diesem Programm (neben dem WASEO-Publisher) am häufigsten zu arbeiten und bisher keine Fehler dabei aufgetreten sind.

Sollten sich noch irgendwelche heimtückischen darin verbergen, wie das bei solch umfangreichen Programmen leider nie auszuschließen ist (es war schon einige Mühe nötig, es trotz seiner Größe im Speicher unterzubringen, ohne gleich die Meldung "Nicht genug Speicher!" zu erhalten), dann wäre ich für jede Mitteilung dankbar, denn auch Programmierer sind ja nicht perfekt!

Ansonsten haben wir jetzt wohl alles gründlich besprochen und ich kann den Workshop zur WASEO-Triology abschließen. In der nächsten Ausgabe wird dann ein neuer eröffnet, und zwar zur neusten WASEO-Produktion, das WASEO-Labouratrium.

Bis dahin Good Byte Thorsten Helbing (WASEO)

# KLEINANZEIGEN




**Kostenloser Kleinanzeigenmarkt**
**Anzeigenschluß 1. Dezember**

**Suche** voll funktionstüchtige Maltafel mit Software bis 100,- DM, Black-Box bis 130,- DM, Staubschutzhaube für 800XL bis 15,- DM. Ferner alternate reality - the Dungeon, Starriders 1, und Anleitung zu Mercenery (möglichst in Deutsch) gegen Gebot.

**Verkaufe** Amiga 256 Graustufen-Scanner für 150,- DM incl. Software. Verkaufe XL-Soft: Quick-Magazin 1-13 je 4,- DM, ABBUC-Mag-Disk 30-40 je 4,- DM, Miece Valdgira 1+2 je 10,- DM, Mord an Bord (Adv.) 15,- DM, Cromwell House Adv. ohne Anleitung 10,- DM, Cemtipede-Modul 10,- DM, Hunter 5,- DM, Spiele Disk 1-3 je 5,- DM.

**Auf Tape:** Gunlaw 5,- DM, Rescue on Fractalus 10,- DM, Nigthmare 10,- DM, Protector 7,- DM, Tail of Beta Lirae 5,- DM, Spy vs Spy 3 5,- DM, Chimera 5,- DM.

PD-Mag, Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel 0161/1507608.

SUCHE :

Hallo Leute! Ich suche dringend noch fogendes :

3x XF551 (100% OK incl. Netzteil) [bis 100,- DM]

3x ATARI 1050 (100% OK incl. Netzteil) [bis 100,- DM]

1x XEP80 (100% OK incl. Netzteil) [bis 50,-DM]

1x ATARI 850 (100% OK incl. Netzteil & aller Kabel) [bis 40,- DM]

1x SynFile+ (Diskettenversion _NUR_ orginal) [bis 30,- DM]

1x ca. 20MB SCSI Festplatte (100% OK) [bis 20,- DM]

1x Alle alten Atari-magazin Hefte (nur Kompletter Satz aller älteren Ausgaben) [bis 50Pf pro Heft]

1x Alle alten "CK"-Hefte (nur kompletter Satz aller älteren "CK"-Hefte) [bis 30Pf pro Heft]

1x StarTexter (SYBEX Diskettenversion _NUR_ Orginal) [bis 15,-DM]

Verk. : 1x FORTH Handbuch Grundlagen, Einführung und Beispiele nur 29,98 DM

2x How to program your ATARI in 6502 nur 25,80 DM Machinelanguage (incl. Diskette)

ACHTUNG !!!!!!

CD-ROM für ATARI XL/XE. Bitte lest dazu den Text in der Kommunikationsecke. Angbote & Anfragen bitte an :

K. Hallies, Flamweg 7, 25335 Elmshorn,

Ich habe das Programm Clip Art Collection gekauft, aber es läuft nicht! Wer kann mir helfen? Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz.

**Biete** "Die Abenteuer des Rabbi Jakob" auf Laserdisc für 25,- DM incl. Versandkosten. Bei Interesse: Kristian Häring, Schubertstr. 24, 73660 Urbach.

**Bitte beachten Sie die Seiten 19, 23, 42 und 48**

**Wichtig:**

**Verlängerung**

**Treueprogramm gültig bis 7. November 1995**

**Biete:** Mega Magazin Nr. 1 für 5,- DM, Splash/Warsaw Tetris für 5,- DM, Sea Fighter/Lethal Weapon für 15,- DM, The Convicts (Polen) für 10,- DM, Mr. Robot and his Factory (Kassette) für 15,- DM, zzgl. Porto. alles zusammen für 50,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenenslingen.

**Suche** alle Anzeigen zum Atari aus dem Computerflohmarkt. Wer kann Kopien schicken? Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz.

**Suche** Strategiesimulation "USAAF" von SSI, Blue Max 2001 von Synsoft und Who Dares Wins II von Tynesoft. Angebote bitte an: Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim, Tel. 05664/8136.



**ACHTUNG**

**Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen**

**1. Dezember 1995**

# Neue Public Domain

Sparangebot Seite 19

## PD-Ecke

Von Sascha Röber

### Hallo liebe Atarifans!

Wieder einmal habt Ihr ein neues Atari-Magazin vor Eurer Nase und natürlich gibt es auch diesmal ein paar PD-Neuvorstellungen. Ganze 5 Disketten habe ich aus meiner Sammlung ausgesucht um sie Euch kurz vorzustellen.

### Erste RAM-DEMO

Alle PD-Mag Abonennten sind ja bereits im Besitz dieser ersten Demo der neuesten ABBUC-Regionalgruppe. Nun sind aber leider nicht alle Atari-Magazin-Leser auch PD-Mag Abonennten, aber bestimmt wollen noch einige diese recht nette Demo haben, deshalb wird sie kurzerhand ins Angebot aufgenommen!

Geboten werden einige deutsche Scroller, nette Grafiken und hin und wieder auch mal eine gute Musik. Die Technik der Demo ist zwar nicht überwältigend, aber da sehr viel in Turbo-Basic geschrieben wurde kann ein Anfänger hier so manches daraus lernen, also ist die Demo schon in dieser Hinsicht ein Pflichtkauf!

Best. Nr. PD 302 7,- DM

### New Slideshow

Für alle Grafikfans habe ich hier mal wieder ein echtes Juwel, 20 Bilder im beliebten 62 Sectoren-Format auf einer doppelseitig bespielten Disk. Die Pics werden in einer Slideshow hintereinander gezeigt. Die Grafiken sind ein recht bunter Mix aus netten Bildern, Titelscreens von Spielen und ein paar etwas sparsam bekleideten Damen. Da ist für jeden etwas dabei und da man die Grafiken leicht in eigene Programme übernehmen kann, sollte sich jeder diese Disk zulegen!

Best. Nr. PD 303 7,- DM

### RAY of Hope

Jawollljaa, endlich mal wieder eine Megademo aus Polen die es in sich hat. Mehrere Demoparts mit Plasmaeffekten, tollen Logos, fetziger Musik und vielen anderen Atemberaubenden Tricks warten darauf, Euch zu verzaubern! Unbedingt ansehen!

Best. Nr. PD 304 7,- DM

### KE-Demodisk 1

Von KE-Soft gibt es ja eine ganze Menge recht guter Spiele, aber Namen wie Olbitroid, Drag oder Zardor alleine sagen einem noch nicht viel. Hier schafft diese Disk Abhilfe, denn satte 10 Games warten zum Großteil voll spielbar auf Euch. Im einzelnen handelt es sich um folgende Gamedemos:

Tecno-Ninja (Slideshow)

Olbitroid (Slideshow)

Die Außerirdischen

Cultivation (10 Level spielbar!)

Zebu-Land (10 Level spielbar)

Drag (ebenfalls spielbar)

Zardor (spielbar)

Bros (spielbar)

Dredis (spielbar)

Schon eine tolle Sache und ein echtes muß für jede PD-Sammlung!

Best. Nr. PD 305 7,- DM

### 4 Textadventure

Den Schluß dieser PD-Ecke bildet dann noch eine Disk mit 4 teilweise deutschen, teilweise englischen Textadventuren. Hier ist Spaß und Spannung für alle Freunde dieser Tastaturspiele garantiert. Ideal für die wieder länger werdenden Abende!

Best. Nr. PD 306 7,- DM

So, damit sind wir schon wieder am Ende der PD-Ecke angekommen. Ich hoffe es war für jeden Geschmack etwas dabei und sage Tschüß bis demnächst

Sascha Röber

# Aktuelle Produktinformationen

## Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

## PD-MAG 6/95

Hallo Atari-Fans!

Wieder einmal ist es Zeit für die letzte PD-Mag Ausgabe dieses Jahres und ich kann Euch sagen, daß wir zum Abschluß noch ein echtes Feuerwerk an Informationen, Tests, Tips und natürlich PD-Software parat haben. Dazu kommt dann noch eine nochmals verbesserte Menüversion, die ab sofort dem PD-Mag das i-Tüpfelchen aufsetzt.

Der Textteil ist diesmal so groß wie noch nie, mit fast 150 Leseseiten ist die erste Diskseite wirklich knallevoll geworden, aber mit ein wenig Trickserei habe ich den gesamten Magazinteil auf einer Diskseite halten können, so daß, wie gehabt, die Disk nicht herumgedreht werden muß! Was steht denn nun drin?




Nun, da wären 5 Softwaretests, die Top-Ten, eine sehr volle Leserbriefecke, ein Hardwaretest, der allseits beliebte Assemblerkurs und vieles mehr!

Natürlich hat das PD-Mag auch wieder jede Menge PD-Soft zu bieten:

CSM-Editor: Immer dabei, immer wieder gut. Der Ideale Texteditor zum Leserbriefe schreiben!

Dirprint: Hiermit kann man ganz einfach die Directory einer Disk auf dem Drucker ausgeben.

Superpacker: Der wohl beste Packer aller Zeiten von BEWESOFT!

HIV-Mania-Demo: eine kleine Demo für zwischendurch!

TACF-Demo: Noch eine Demo mit vielen Scrollern.

Cultivation-Preview: 10 spielbare Level des KE-Denkspiels Cultivation. Dieses Programm braucht Turbo-Basic XL!

Zauberschloß: Ein kleines Textadventure für lange Abende!

BANKPANG: Eine PD-Version des bekannten Polenspiels

PUZZLE: Ein tolles Denkspiel, bei dem man eine Grafik nach Vorlage innerhalb einer bestimmten Zeit zusammensetzen muß. Macht man einen Fehler gibt's Zeitabzug. Tolle Grafik und sehr guter Sound zeichnen dieses Spiel aus!

Und zum guten Schluß haben wir noch die RAY OF HOPE Megademo, eine wirklich beeindruckende Demo der Gruppe ZELAX aus Polen!

Na, das ist doch wohl was oder etwa nicht? Warum zögert Ihr noch? Holt Euren Bestellcoupon raus und in die Post damit an Power per Post, der besten Adresse für Atari 8-Bit Computer!

Best. Nr. PDM 695 DM 12,-

**Im Abo noch günstiger, 3 Ausgaben für nur 25,- DM !!!**

**Bitte beachten sie auch die Seite 48 !!!**

## SYZYGY 6/95

Hallo Sy-Maniacs, die neue Ausgabe des Syzygy erwartet Euch mit ihren Texten. Die tropischen Temperaturquälereien beim Erstellen sind verloren gegangen, ein symphatisches Arbeitsklima hat wieder eingesetzt und




so können wir Euch zahlreiche Texte aus dem XL/XE-Bereich, und nicht nur darüber anbieten.

Neben Testberichten, auch zu absoluten Neuheiten aus Polen, und den sonstigen Themen, die mit dem XL/XE zu tun haben, wurden auch wieder einige Bereiche angesprochen, die nicht zum Computer gehören, sicherlich aber für Abwechslung sorgen dürften.

So stellen wir kurz die beiden Teile von "Bill und Ted's verrückte Reise durch die Zeit" vor, Filme, die mich schon seit ihrem Erscheinen begeistern konnten, und dann verlieren wir noch ein paar Worte über Musik.

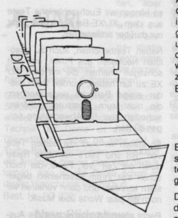
Recht abwechslungsreich ist die Ausgabe geworden und da auch einige Leser ihre Mitarbeit ankündigten, dürfen wir mit viel Abwechslung rechnen. Alles klar, meine Freunde, setzt Euch hin, schnallt Euch an und genießt das neue SYZYGY!

Best.-Nr. AT 337 DM 9,-

# DISK-LINE 37

Wie gewohnt hat die neueste Ausgabe der DISK-LINE wieder viel Software "an der Leine"! In **GRAB AN APPLE** wird Ihre ganze Geschicklichkeit gefordert, denn hier müssen Sie einen Wurm steuern, der Äpfel vertilgt, sich dabei in immer mehr Abschnitte zerlegt und nicht gegen die Wand prallen darf, und das wird mit steigender Geschwindigkeit natürlich nicht leichter. Auch in **CAR-ACE**, dem Rennspiel mit bunter Grafik, hat man viel zu tun, seinen Wagen an Hindernissen vorbei ins Ziel zu bringen.

Den Gewinner erwartet ein Eintrag in die abspeicherbare High-Score-Liste! Das kleine Programm **STRIPES** hat es in sich, denn hier wird in Graphics 10 mit Farbregisterwechsel ein tolles Streifenscrolling erreicht. Ebenso effektvoll ist **ATARI-LOGO**, das das Logo von ATARI mit zwei verschiedenen großen Regenbogenscrollings präsentiert.



Als Demo gibt es dieses mal die **TRAFFIC DEMO**, die man auch mit dem Joystick beeinflussen kann. Musikfreunde werden sicher **NARRATE IT #1** anhören wollen. Gleich 5 Lieder warten darauf, abgespielt zu werden!

Die Bilderfans können **TAPS - THE ALTMAYER PICTURE SHOW #3** ausprobieren, wieder mit von größeren Computern übertragenen Bildern in höchster Auflösung!

Aber auch die Anwender unter den ATARIanern kommen wieder zum Zug: Mit **FONTINSTALLATEUR** können Sie einen beliebigen Standardfont (1024 Bytes) unter das OS-ROM laden und dann als Computerfont beim Programmieren oder einfach nur so zum Spaß benutzen, der den großen Vorteil hat, daß er auch beim Drücken von RESET noch da ist! Und mit dem **ZEICHEN-VERGROESSERER** kann man jedes beliebige Zeichen aus dem ATARI-Font in Graphics 8 mit selbst wählbarer Breite und Höhe ansehen! Schließlich ist auf der DISK-LINE noch der Quellcode für die Serie **SPIELE PROGRAMMIEREN** im ATARI-Magazin.

Softwarefreunde, mit dieser Ausgabe ist wieder für Spannung am Computer gesorgt. Also gleich holen und auf die Plätze, laden, los!

**Achtung, Programmierer und solche, die es werden wollen:** Noch immer kann die DISK-LINE jede Menge frisch geschriebene Programme und solche, die es noch nicht in dieser Form gab, gebrauchen, also wenn Ihr irgendetwas habt, bitte nicht zögern und gleich einschicken!!!

Best.-Nr. AT 338 DM 10,-

# QUICK magazin 16

Endlich ist es wieder soweit - neues Futter für QUICK Programmierer.

Die 16. Ausgabe des Diskettenmagazins kann dabei mit einem kleinen Knüller aufwarten: **QUICK Compiler V2.2.** Der Compiler produziert aufgrund einer optimierten RUNTIME Library schnellere und kürzere Programme. Dadurch bleibt mehr freier Speicher für die Daten in QUICK-Programmen. Daß er nicht mehr QUICK V1.6 kompatibel ist, kann man dann allemal verschmerzen.

Außerdem gibt es eine komplette Routine zum Abspielen von Melodien in QUICK und einen Bubble-Sort Algorithmus zum Sortieren von Daten (ursprünglich im UserMag erschienen).

Natürlich fehlen auch wie immer Tips & Tricks nicht.

Best.- Nr. AT 339 DM 9,-

# BARBARIAN

Yes, endlich mal wieder ein neues Spiel, das mal ein nicht allzuoft umgesetztes Spielprinzip bringt. Dieses Spiel machte im Original vor ein paar Jahren auf allen gängigen Systemen die Runde: Man befindet sich in einer Arena mit einem Gegenspieler, der vom Computer gesteuert wird. Das ganze spielt weit, weit in der Vergangenheit, und es handelt sich um einen Schwertkampf, bei dem alles erlaubt ist.

Dein Ziel ist es nun, den Gegner immer wieder zu besiegen, damit du immer wieder eine Arena weiterkommst. Am oberen Schirmrand sieht man, wieviel Energie noch jeder Spieler hat und wann er dann zu Boden geht. Mit dem Joystick steuerst du nun Deinen Spieler, der von ducken bis zum Schwertschlag vieles kann. Du mußt aber schnell reagieren, damit Du den Gegner gezielt schwächen kannst.

Die Grafik ist ganz nett, zwar nur einfarbig, aber alles ist klar zu erkennen und zudem noch nett animiert. Durchaus brauchbar die Grafik, manche Farbtöne der Arenen nerven zwar ein wenig, aber da muß man durch, denn

# ATARI magazin - aktuelle Produkte

die Spielfarbe wird immer per Zufall kurzfristig bestimmt. Sounds gehen in Ordnung und da das Spielprinzip auch nicht ausgelutscht ist, kann ich dieses Spiel eigentlich allen empfehlen, die der Gewaltfaktor dieses Spieles nicht stört, denn man findet echt zu selten Spiele, die keine ausgelutschten Spielprinzipe neu umsetzen, so auf die Art, Hauptsache es gibt wieder ein neues Spiel!

Best.-Nr. ATM 29 DM 26,90

## SEXVERSI

Hopsa, was haben wir denn da? Ein Spiel, das nur gegen Altersnachweis verschickt wird. Also bei Bestellungen bitte eine Kopie des Personalausweises oder Führerscheins beilegen. Das eigentliche Spiel ist das altbekannte Brettspiel REVERSI, von dem es ja auch 'zig Versionen bereits gibt. Als kleinen Anreiz, diese REVERSI-Version zu spielen, gilt es, eine Nackedei freizuspielen.

Das Bild der verschiedenen Nackedeis sind mit lauter kleinen viereckigen Blöcken zugemauert. Jetzt gilt es eine Runde Reversi zu spielen, gewinnt man gegen den Computer, so wird ein Block weggenommen, verliert man, kommt wieder ein Block hinzu. Anfangs dürfte dies aber kein Problem sein, denn der Computer steigert seinen Schwierigkeitsgrad recht langsam. Erst die letzte Runde wird höllisch schwer, aber ansonsten ist alles schaffbar.

Zur Grafik kann ich nicht viel sagen; es sind eben diese gewissen Bildlein, die bestmöglichst auf den XL/XE umgesetzt wurden, das Reversispiel selber hat die 08/15-Reversigrafik, die man aber sicherlich auch nicht ändern kann, denn was soll man bei diesem Spiel großartiges grafisch ändern?! Es gibt eine gute Titelmelodie und ein paar Soundeffekte. Hierbei handelt es sich mal um eine etwas andere Reversi-Version, die auch ein kleines Ziel für den Spieler bietet, aber das war's dann auch schon. Als Fazit würde ich sagen: Die etwas andere Reversi-Version.

Best.-Nr. ATM 30 DM 26,90

## TRON

Von diesem Spiel gibt es ja auch schon `zigtausende Versionen, allerdings bin ich der Meinung, daß es zu wenig gute Vertreter gibt. Hier nochmal kurz das altbekannte Spielprinzip aus dem Walt Disney Film: Du steuerst ein Motorrad auf dem Schirm, welches einen Elektrostreifen hinter sich herzieht, der nicht verschwindet. Ein zweiter Spieler bzw. der Computer macht dasselbe und Ziel ist nun, den Gegner so einzuengen, daß er entweder gegen eine Mauer (Bildschirmbegrenzungen) oder gegen einen Elektrostrahl rast und somit ein Bildschirmleben verliert.

Die zahlreichen Vertreter sind meist recht langsame oder mittelschnelle Versionen. Dies hat jetzt ein Ende, denn andere Versionen mindern nur den Spielspaß, diese TRON-Version wird auch Dich überzeugen. Das ganze ist in einer angemessenen Geschwindigkeit, die das Spiel spielbar lassen ohne dabei aber irgendwie ein Einschlagsyndrom zu bekommen - herrlich!

Grafisch und soundtechnisch darf man natürlich nicht allzuviel erwarten, was soll man auch großartig bei diesem Spiel grafisch umsetzten? Wenn man die Motorräder z.B. schon grafisch umsetzen würde, würde sehr viel Spielfläche verloren gehen. Man hat auch sehr viel mit Beobachtungen zu tun, was der Gegner jetzt macht, da hat man gar keine Zeit, irgendwie eine Schönlingsgrafik oder nette Animationen anzusehen. Man vermißt einfach keine Grafik. Der Sound besteht aus ein paar netten Effekten, eine Hintergrundmelodie z.B. würde meiner Meinung nach fehl am Platze



sein, da diese eher nur vom Spiel ablenkt. Es ist einfach alles optimal in dieser Version.

Was soll ich großartig noch rumschreiben, TRON ist ein Spiel, über das es nicht allzuviel zu schreiben gibt. Es ist und bleibt nunmal ein Klassiker, der oft umgesetzt wurde. Aber es gibt wirklich nur sehr wenige gute Versionen. Vorliegende Version ist eine der besten dieses Genres.

Best.-Nr. ATM 31 DM 26,90

## Oldie Ecke

### Attack of the mutant Camels

Hallo Freunde,

wieder einmal teste ich hier in der Oldie Ecke ein kommerzielles Game, das hauptsächlich auf Cassette zu bekommen ist/war.

Zur Story: Eine fremde Rasse schickt sich an, Euren Planeten zu erobern. Doch anstelle von Armeen schicken sie etwas ganz fieses, um Eure letzte Verteidigungsbasis zu überrennen - die mutierten Kamele! Diese Viecher sind nicht nur haushoch und zermalmen alles unter sich, sie können auch noch Laserkugeln ausspucken.

Als Pilot des letzten Kampffliegers mußt Du nun verhindern, daß die Kamele die Basis erreichen. Im Klartext heißt das, ballern was das Zeug hält, denn die Viecher sind zäh und halten 'ne Menge aus!

Das Spiel präsentiert sich ganz ordentlich, zwar ist die Titelmusik eingentlich keine sondern nur ein Piepsen, aber das bunte Menü, in dem man nach dem Laden landet, weiß zu gefallen.

Hier kann man nun eine Menge tun, um die Sache leichter oder schwerer zu machen, denn man kann die Geschwindigkeit der Kamele und die Wirkung der eigenen Waffe je nach Wunsch einstellen. Schon eine feine Sache, da so Ballerspielexperten und Anfänger gleichberechtigt zu Ihrem Recht kommen. Das Spiel selbst kann auch recht gut gefallen.

Die Grafik ist ähnlich wie bei Moonpatrol in 3 Abschnitte unterteilt, die alle separat scrollen. Im Hintergrund kann man Pyramiden erkennen, während die Mitte des Bildschirms aus einem 128 Farben-DLI Scroller besteht.

Die eigentliche Spielfläche scrollt im vorderen Drittel des Bildschirms. Hier sieht man nun unseren Flieger und die Kamele in der Seitenansicht. Die Sprites der Kamele sind wunderbar groß, leider aber nur einfarbig. Die Animation der Bewegungen ist für so große Sprites sehr flüssig und das Scrolling im Spiel ist rasend schnell und butterweich.

Überhaupt ist das Game sehr flott und der kleine aber sehr wendige Kampfflieger donnert mit atemberaubender Geschwindigkeit über die Kamele hinweg. Die Kamele können eine ganze Menge Treffer einstecken. Sie verfärben sich bei jedem Treffer und so kann man sehen, wann eines der Biester genug hat. Wenn sie anfangen Schwarz-Weiß zu blincken ist es fast geschafft! Ist ein Biest



erledigt, wird es in einzelne Zeilen zerlegt und verschwindet nach oben aus dem Bildschirm. Netter Effekt.

Ebenfalls gut gemacht sind die Sound FX, die dem Spiel die richtige Geräuschkulisse verleihen. Hat man alle Kamele erledigt, muß man zu einem anderen Planeten durchstarten. Dafür muß man auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen, während man mit Raketen beschossen wird. Schafft man es nicht und wird getroffen, muß man den gerade beendeten Level noch einmal spielen. Dieser Zwischenlevel bietet etwas Abwechslung und fördert die Motivation!



**Fazit:** Attack of the mutant Camels ist ein von der Programmiertechnik her sehr ausgereiftes Spiel mit guter Grafik. Das Spiel macht eine Menge Spaß und kann durch seine temporeiche Action lange motivieren. Empfehlenswert!

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Motivation | 8 |
| Gesamt | 8 |

Der Preis dieses Games lag meistens so um 15,- DM für die Tape-Version. Die ist es aber auch Wert!

# Kaiser 2

Ach ja, was waren das noch für Zeiten, als man es durch geschicktes Regieren eines zuerst sehr kleinen Landstriches noch ganz weit bringen konnte! Wer schon immer wissen wollte ob er Karriere machen kann, sollte mal einen Blick auf dieses Spiel werfen, denn hier hat man nichts anderes zu tun, als mal eben Kaiser zu werden!

Und wie wird man Kaiser? Nun, zuerst muß man wohl dafür sorgen, daß die Bevölkerung, die Kirche und der derzeit regierende Obermotz einem wohl gesonnen sind. Dafür baut man Märkte, Mühlen, Paläste und Kathedrahlen.

Die Bürger sind immer zufrieden, wenn man Ihnen den Bauch füllt, also sind großzügige Verteilung von Korn und ebenso eine nicht zu harte Justitz wichtig für die Zufriedenheit des Volkes. All diese Möglichkeiten und vieles mehr bietet Kaiser 2, doch fangen wir besser ganz von vorne an:

Nach dem Booten erscheint ein nettes Titelbild mit brauchbarer Musik, das man durch Druck auf den Feuerknopf verlassen kann.

Kurz darauf landen wir in einer Ansprache gegen Raupkopierer und einer kleinen Codeabfrage, für die man eine Tabelle aus der Anleitung benötigt.



Danach wird noch ein zweites Titelbild geladen, das sich mit stimmungsvoller Musik nach und nach aufbaut. Ist es komplett kann man auch dieses Titelbild mit Feuer verlassen.

# Aktuelles im AM

Hiernach gibt's noch eine Ladegrafik zu sehen, die uns nach einiger Ladezeit zum herumdrehen der Diskette auffordert. Hat man dies getan wird das eigentliche Spiel gestartet. Zuerst kommt die Frage ob man ein altes oder neues Spiel laden möchte. Wählt man ein neues Game, stürzt das Programm erst einmal ab! Doch keine Angst, es funktioniert alles, die Programmierer haben vergessen zu erwähnen, daß die zweite Diskseite nicht schreibgeschützt sein darf. Aus diesem Grund sollte man sich von Kaiser 2 erst eine Sicherheitskopie machen und dann mit dieser spielen.

O.K., ich wähle also ein neues Spiel. Sofort erscheint eine Karte meines zu regierenden Landes und es wird nach dem Namen des Regenten (meinen Namen) gefragt. Ist dieser eingetippt kann man sich mit dem Joystick aus einer Reihe von Portraits eines aussuchen. Insgesamt können bis zu 4 Spieler ebenso verfahren oder man drückt Return und beendet damit diesen Bildschirm. Nun kann man endlich losspielen!

Als erstes landet man in einem Handelsbildschirm, in dem man sieht wieviel Korn, Ackerland und Bauland da sind und wieviel Korn für dieses Jahr benötigt wird. Nun kann man nach Bedarf alle Posten kaufen oder verkaufen und danach den Bildschirm verlassen.

Das Spiel wird komplett per Joystick gesteuert, so daß man sich bequem zurücklehnen kann und nicht immer zur Tastatur hetzen muß.

Nun muß man das Korn an die Bevölkerung verteilen und hat dabei die Möglichkeit mehr als dringend gebraucht wird, genau den Mindestbedarf oder auch weniger Korn ans Volk abzugeben. Man sollte aber nach Möglichkeit nicht zu geizig sein, da schnell Leute verhungern!

Nach der Kornverteilung kommt die erste Jahresabrechnung, in der man sehen kann wie erfolgreich man beim regieren war. Im neuen Jahr kann man nun wieder Land und Korn kaufen oder verkaufen, Märkte, Mühlen, Paläste oder Kathedrahlen bauen, einen Geheimdienst aufbauen mit dem man Gegenspieler angreifen kann, und später im Spiel, wenn man es zum Markgraf gebracht hat, vom Kaiser Handelshäuser pachten.

Man kann auch Einfuhrzölle, Steuern und die Justiz beeinflussen. Bei all diesen Aktionen gilt es das gesunde Mittelmaß zu finden und die Bevölkerung nicht zu sehr zu schröpfen!

Was unterscheidet Kaiser 2 nun aber von seinem Vorbild, dem legendären KAISER? Nun, in erster Linie sind die verwendeten Grafiken viel besser, die Aktionen noch zahlreicher (siehe Handelshäuser) und der Sound auch viel besser (obwohl man im Spiel nicht all zu viel Sound hört).

Im großen und ganzen stellt Kaiser 2 eine deutliche Verbesserung des Originals dar, auch wenn ich die Möglichkeit der offenen Feldschlacht vermisse, die Kaiser zu etwas besonderen gemacht hat. Man kann zwar Saboteure auf den Gegner hetzen, aber irgendwie ist das nicht ganz das selbe. Trotzdem hat mir Kaiser 2 sehr gut gefallen und ich kann es Freunden von komplexen Wirtschaftssimulationen und allen KAISER-Besitzern nur enpfehlen! Für Kaiser 2 wird ein Computer mit mindestens 128KB-Ram benötigt!

| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Spielbarkeit | 9 |
| Motivation | 8 |
| Gesamt | 8 |

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

# F.R.E.E.

Neue Software für den Atari ist rar. Um so mehr freut es einen, wenn dann wirklich mal ein Programm erscheint, das sein Geld mehr als wert ist. Ein solches ist das Spiel F.R.E.E. von den Franzosen Anne und Fabien Royer sowie Betrand le Roy. Ich war von der Demo, die ich im letzten Atari-Magazin vorgestellt hatte so begeistert, daß ich mir sofort die Vollversion bestellt habe.



F.R.E.E. ist die Abkürzung für "Funny Risky Evil Escape". Es handelt sich dabei um ein Grafikadventure. Ein Archäologiestudent findet bei seinen Ausgrabungen einen unbekannten Gegenstand. Analysen ergeben keinen Aufschluß über das Material und so stellt er auf eigene Faust Nachforschungen an.

Er findet heraus, daß dieses Objekt in einem antiken Opferkult eine wichtige Rolle gespielt hat. Bevor er sich versieht, findet er sich selbst als Opfer wieder, in einem Spiel, das zur Erheiterung der Götter gedacht ist.

Ab hier übernimmt man die Rolle des Archäologen. Das Ziel ist, aus der bizarren Spielwelt zu entfliehen. Je länger man sich dort aufhält, desto mehr hat man das Gefühl, in einem Irrenhaus gelandet zu sein, vor allem wenn man von Gestalten die sich für Napoleon halten mit Schlüsseln beworfen wird.

F.R.E.E. ist ein klassisches Grafikadventure im Stil von "The Mask of the Sun". Allerdings muß man während des gesamten Spieles kaum noch eine Taste drücken. Alle wichtigen Eingaben können per Joystick erledigt werden. Trotzdem verfügt das Spiel über einen komplexen Parser, der auch ausführliche englische

Sätze wie z.B. OPEN THE DOOR WITH THE GOLDEN-KEY versteht. Wem das zu lang ist, der darf die Grammatik auch über Bord werfen und "OPEN DOOR WITH GOLDEN-KEY" eintippen oder aber gleich zum Joystick greifen.

F.R.E.E. überzeugt mit mehr als hundert sauber gezeichneten Grafiken, viele davon muten zum Schmunzeln an. Das Spiel ist sehr komplex, selbst im Tod hat mein keine Ruhe, der Parser akzeptiert immer noch Eingaben, selbst wenn nach dem Ertrinken in französischem Wein nur noch die Möglickeit besteht, sich zum Teufel zu scheren.

Früher oder später kommt man auf die Idee, daß man sein Spiel vielleicht auch mal zwischenspeichern möchte. F.R.E.E. kann insgesamt zehn Spielstände auf einer Diskette abspeichern. Es besteht auch die Möglichkeit, eine Diskette zu formatieren. Das ist zwar nur eine Feinheit, die bestärkt aber den Eindruck des durchdachten Konzepts. Wie oft hat man gerade keine formatierte Diskette parat, wenn man eine braucht?



Sehr gelungen ist auch die Option, einen Spielstand im Speicher "abzuspeichern", so daß man zur Überbrückung kritischer Situationen nicht einmal eine Diskette braucht. Ich habe so etwas bisher noch bei keinem Adventure gesehen. Autoren sollten sich diese Möglichkeit für eigene Spiele offen halten. Auch dies ist sicherlich eine Kleinigkeit, die aber positiv auffällt.

F.R.E.E. wird auf insgesamt drei nicht kopiergeschützten Disketten ausgeliefert. Wer nicht die Katze im Sack kaufen will, kann sich zuerst die frei kopierbare Demoversion ansehen (siehe letztes Atari-Magazin).

F.R.E.E. ist seit langem das wohl beste Spiel, das mir für den Atari unter die Finger gekommen ist. Fabien und Betrand planen mittlerweile schon wieder ein neues Projekt, man darf also auch weiterhin auf gute Software hoffen. Die Autoren sind übrigens auch per E-Mail erreichbar.

Florian Baumann

**Preis:** 100 FF (ca. 30 Mark)

**Bezugsquelle:** Betrand Le Roy, 72 rue des Landes, F-78400 Chatou, Frankreich

## SYZYGY 5/95

Und weiter geht es mit dem SYZYGY, eine weitere Ausgabe dieses Diskettenmagazins ist wieder entstanden und wartet auf die neugierige Leserschaft mit vielen Texten und natürlich auch wieder etwas Software.

Nach dem Booten der Diskette gibt es zunächst eine große Überraschung: Das SYZYGY hat ein neues Intro! Diesmal wird der Magazinname mit Zeichensatzgrafik in 3D geräuschvoll aufgebaut. Kurz danach wird er mit bunten Graphics-0-Zeilen hinterlegt und eine Melodie ertönt, wobei sich die Faben der Zeilen zufällig ändern. Das ist zwar nichts so Besonderes, aber doch schon eine Abwechslung zum vorher gewohnten Intro.

Wenn das Lied zu Ende ist, geht es automatisch wieder von vorn los, aber man kann natürlich durch eine Konsolentaste abbrechen und weiterkommen. Bald darauf sieht man schon das übliche Menü wieder vor sich.

Am Menüprogramm hat sich allerdings wieder nichts geändert, ein Finescrolling und andere Raffinessen gibt es noch immer nicht. Woran das liegt, kann man auch gleich im Vorwort nachlesen. Da schreibt Stefan nämlich, er hätte wieder nicht gewußt, bis wann das Magazin fertig sein sollte, also sei er erstmal zwei Wochen in den Urlaub gefahren und habe danach gleich seinen Ferienjob angetreten, deswegen wäre es erneut in ein paar Nachtschichten entstanden (man muß dazu fairerweise sagen, daß es aber trotzdem so ziemlich die gleiche Qualität behalten hat wie die letzte Ausgabe). Aber da er nun seine Zeit beim Bund hinter sich hat und über den Erscheinungstermin der nächsten Ausgabe informiert ist, also damit vorgesorgt hat, kann man vermuten, daß sich da in baldiger Zukunft dieses Vorhaben in die Tat umgesetzt wird.

Außerdem bekräftigt er nochmal, daß das SYZYGY neue Ideen und Beiträge braucht und ruft daher wieder zu mehr Mitarbeit auf.

Im Impressum steht alles wie gewohnt, dafür stehen in der Rubrik "Credits" diesmal drei Leute, die noch an dieser Magazinausgabe durch Texte, eine Karte und ein Intro mitgearbeitet haben. Da in diese als "Halle des Ruhmes" bezeichnete Rubrik jeder aufgenommen wird, der auch nur einen kleinen Beitrag für das Magazin leistet, könnte sich also jeder Leser darin wiederfinden. Und wer möchte nicht mal persönlich bedankt werden? Es lohnt sich also!!!

Leider gibt es wieder mal nicht gerade viele Neuigkeiten zu lesen. Es wird nur darüber informiert, daß es von einer Firma ein MIDI-Interface geben soll, zu dem die Software allerdings noch nicht ganz ferig wäre, und ein Interface für 3,5"-Floppies für etwa 200 DM. Das ist meines Wissens nach aber eine glatte Fehlinformation, da es sich dabei um ein Interface handeln soll, das normale PC-5,25"-Floppies in ATARI-kompatible umwandeln können soll. Hier scheinen also noch genauere Nachforschungen vonnöten zu sein.

# ATARI magazin - SYZYG 5/95

Erfreulicherweise gab es eine Beteiligung für den Introprogrammierwettbewerb, aber das ist natürlich nicht genug, deshalb ruft Stefan nochmal dazu auf, da doch mal mitzumachen, denn es befinden sich immer noch interessante Preise in der Verlosung. Daß es auch ruhig ein Intro in Basic sein kann, das beweist schon das in dieser Ausgabe, denn es kommt, von einer Maschinenroutine für die farbigen Zeilen abgesehen, ganz ohne Assembler oder sonstwelche Tricks aus.

Weiterhin werden für das SYZYGY immer noch neue Themen gesucht. Bisher hat sich jedoch niemand dazu geäußert, obwohl jeder Vorschlag mit Gutscheinen belohnt wird. Vielleicht ist aber die Mehrzahl der Leser mit dem SYZYGY so zufrieden wie es ist. Sollte das nicht so sein, hat hier jeder die Möglichkeit, sich in dieser Rubrik dazu zu äußern.

Der Leser, der in der vorigen Ausgabe ein Problem hatte, mit einem erweiterten Bildschirm zu arbeiten, hat überraschenderweise die Lösung dazu schon selbst gefunden und die dazu notwendigen Routinen in Quick geschrieben. Wer damit ein Malprogramm oder ähnliches programmieren will, kann es bei ihm anfordern.

Im nächsten Text werden die Gewinner des Wettbewerbs und deren Preise bekanntgegeben und nochmal darauf hingewiesen, daß man hier aktiv mitmachen kann. Da die Zahl der Einsender auch meistens die der Preise nicht übersteigt, hat man also gute Chancen, etwas zu gewinnen.

Dann geht es auch schon mit dem Games Guide weiter (die Ähnlichkeit mit der Seite im ATARImagazin ist allerdings schon etwas auffällig). Jedenfalls werden hier von einem Leser Levelcodes und ein paar andere Dinge verraten, mit denen man oftmals schon ganz gut weiterkommt.

Die SYZYGY-Charts sind diesmal allerdings leergeblieben, weil dazu keine Einsendung kam. Deshalb wird jeder dazu nochmal ermuntert, seine Lieblingsprogramme aus den verschiedenen Bereichen aufzuschreiben und einzusenden. Wer dazu eine Orientierung braucht, sollte sich die Ausgabe davor ansehen, in der ein sehr gutes und übersichtliches Beispiel dafür geliefert wurde.

Neu, ganz neu ist diesmal die Rubrik "PC-Corner". Stefan hat sie ins Leben gerufen, weil er glaubt, daß wohl viele Leser wie er selbst neben ihrem XL auch einen haben und mit ihm arbeiten. Als erstes wirft er die Frage auf, welche Übertragungsmöglichkeiten es zwischen dem XL/XE und dem PC gibt, zählt die auf, die er weiß und bittet um Zuschriften, wer noch andere weiß und welche Erfahrungen es dazu gibt. Man darf gespannt sein, wie diese neue Rubrik angenommen wird.

Es folgt ein Kurzbericht über die schon etwas länger zurückliegende KE-Messe in Hanau. Hier wird über die teilnehmenden Firmen und etwas über den Verlauf berichtet. Schließlich kommen die Leserbriefe an die Reihe. Diesmal gab es nicht weniger, aber dafür kürzere, so daß sie in zwei Teilen untergebracht werden konnten.

Auch sind die Kleinanzeigen wieder dabei sowie die STAR-TREK-Corner, in der Stefan neue Zeitschriften (teilweise sogar mit CD-ROM) und ein Spiel dazu vorstellt. Dazu gibt er noch an, über welche Mindestkonfiguration man verfügen muß, um sich überhaupt alles gut ansehen zu können.

Die Film-Corner ist dafür wieder leer, was Stefan damit begründet, daß er in letzter Zeit nicht ins Kino gehen konnte, ihn aber auch keine Zuschrift dafür erreicht hat. Eine kleine Beschreibung eines neulich gesehenen Films, egal ob alt oder nicht, von einem Leser könnte hier also sehr hilfreich sein!

Ebenfalls neu ist die Musik-Corner, die aber im Gegensatz zur Vorgängerrubrik nicht wieder eine reine Tekkno- und Heavy-Corner werden soll, sondern ganz einfach ohne jede Beschränkung. Stefan fängt hier mit einer Vorstellung an. So hat man ein Muster und kann sich, wenn man Lust hat, auch in der Art am SYZYGY beteiligen. Anschließend wird noch kurz auf das Spiel auf der Rückseite eingegangen, das ein Weltall-Ballerspiel ist. Zwar in Graphics 8, dafür ist es aber auch sehr gut animiert und besitzt hervorragende Soundeffekte, ist also sehr spielenswert!

Die Vorschau informiert noch kurz über die nächste Ausgabe. Stefan äußert hier leicht ironisch, daß beim nächsten Mal wieder alles anders werden solle (man wird sehen...).

Sechs Testberichte warten dann noch darauf, gelesen zu werden. Es handelt sich dabei um FOOTBALLER OF THE YEAR (Strategiespiel), INTERNATIONAL KARATE (das berühmte und vielgelobte Karate-Spiel), JOHNNY'S TROUBLE (ein Knobelspiel), MAD MARBLES (Geschicklichkeitsspiel), MINES (Knobelspiel ähnlich Minesweeper) und SHOWDOWN HOCKEY Geschicklichkeit).

Die Hälfte der Berichte stammen übrigens von einem Leser! Etwas störend erweist sich jedoch die Tatsache, daß bei der Spielbewertung kein einheitliches Bewertungsschema eingehalten wird. Dies sollte bei zukünftigen Software-Tests unbedingt noch beachtet werden, damit man sich ein besseres Urteil darüber bilden kann.

**Fazit:** Trotz "Nachtschicht-Ausgabe" hat Stefan hier wieder ein durchaus lesenswertes Magazin zusammengestellt, an dem auch ein paar Leser einen merklichen Anteil geleistet hat. Auch das Spiel auf der Rückseite macht Laune, so daß auch der Action-Fan auf seine Kosten kommt. Gut wäre es noch, wenn die angekündigten Verbesserungen des Menüprogramms bald in die Tat umgesetzt werden.

Thorsten Helbing
Best.-Nr. AT 334 DM 9,-

# PD-MAGAZIN 5/95

In der Fernsehbranche wurde schon ofter das Stichwort "Infotainment" genannt (also eine Mischung zwischen Information und Entertainment, d.h. Unterhaltung), aber ATARI-Fans brauchen für sowas keinen Fernseher, sondern ein XL/XE. Eine Diskettenstation und so ein Magazin wie das PD-MAG dazu reichen auch schon! Sascha hat hier, wie immer, eine Menge Information auf sehr vielen Textseiten und dazu eine Packung unterhaltsamer Software zusammengetragen, und nun kann man wieder in den unendlichen Weiten des PD-Universums auf Entdeckungsreise gehen.

Wie in jeder Ausgabe kann man am Anfang zwischen Menü und Intro wählen, und beim Intro handelt es sich diesmal um eins in Basic, das eine recht gute Grafik, die einen XL mit Laufwerk und Monitor ziemlich originalgetreu zeigt, effektvoll aufbaut.

Danach kann man eine Musik hören, zu der eine kleine Diskette in der untersten Bildschirmzeile sich je nach Tonlage nach rechts oder links bewegt. Da die Musik nach dem Ende automatisch wieder anfängt, läuft die Intro so lange weiter, bis die Konsolentaste gedrückt wird.




Nun geht es aber nicht wie sonst zur Auswahl von vorhin zurück, sondern es wird gleich weitergeladen und das Vorwort von Sascha taucht auf. Er stellt darin fest, daß diesmal der Intro-Wettbewerb aufgelöst werden konnte, die Leserbriefecke gut gefüllt ist und sich auch welche an den Top-Ten beteiligt haben, und es so immer laufen könnte und sollte. Außerdem sollte in dieser Ausgabe die Siegerintro von Markus Dangel erscheinen, aber wegen Platzproblemen gibt es erstmal den 2. Platz zu sehen und beim nächsten Mal den 1.

Neuigkeiten, und das gar nicht mal so wenige, hat Sascha auch zu bieten, davon kann man sich gleich in der "ATARI-Neues"-Rubrik überzeugen. Hier steht z.B., daß ESCOM die Rechte für die AMIGA-Linie von Commodore erworben hat und nun neue AMIGAs produziert werden sollen, Kaisersoft eine ATARI-Messe in Leipzig plant, der AMC wieder da ist und einige neue Hardwareknüller in Arbeit hat, es bei Powersoft RAM-Module gibt (die man nur einstecken muß und dann eine 64k oder 128k-Ramdisk hat), das Floppyinterface für PC-Laufwerke immer noch unter Lieferproblemen leidet, eine neue ABBUC-Regionalgruppe namens RAM entstanden ist und für den Jaguar jetzt ein CD-ROM-Laufwerk erhältlich ist.

Wahrlich eine Fülle von Neuigkeiten, die natürlich alle noch etwas besser erklärt werden als hier in diesem Text, hat man hier zu lesen. Das zeigt: In der XL/XE-Szene tut sich doch immer noch ziemlich viel!

Im Forum befinden sich wieder Kleinanzeigen und einige Leserbriefe. Einer davon beschäftigt sich sehr mit der Zukunft des ATARI-Magazins und macht dazu verschiedene Anregungen.

Außer beim Imrpressum hat sich auch in der "Intern"-Rubrik etwas getan. Hier wird nicht nur der Assemblerkurs von Heiko Bornhorst fortgesetzt, sondern bei den Wettbewerben auch die Gewinner der Intro-Competition, zu der es drei Einsendungen gab, und auf den neuen hingewiesen, bei dem es diesmal um die Programmierung eines Spiels geht. Einsendeschluß für diesen neuen Wettbewerb ist der 1. Oktober.

Nun ist etwas passiert, was beim PD-MAG nicht oft vorkommt, aber die

Hardware-Testrubrik ist leer geblieben! Als Grund gibt Sascha an, keine testbare Hardware mehr an Lager zu haben, und daß der vom AMC angeforderte Stereo-Blaster Pro noch nicht bei ihm eingetroffen ist. Dafür kündigt er an, ab der nächsten Ausgabe eine neue Serie von Hardwaretests zu starten, bei der er die Hardware vom AMC-Verlag genauer unter die Lupe nehmen wird.

Im Gegensatz dazu sind die Softwaretests aber wieder vollständig: Dort prüft Sascha als kommerzielles Spiel das allseits bekannte und berühmte Weltall-Ballerspiel ZYBEX, dann das Textadventure ZAGON, als Oldie ein Action-Ballerspiel namens ATTACK OF THE MUTANT CAMELS, bei der Anwenderecke das Ausdruckprogramm POSTER+, dann noch das Schießspiel FORBIDDEN FOREST und in der Demo-Ecke schließlich eine neue Polen Demo mit dem Titel RAY OF HOPE von der Gruppe Zelax, die auch in der nächsten Ausgabe erscheinen soll.

Außerdem kann man sich bei den Top Ten, wo mehrere Leute etwas dazu eingesendet haben, ansehen, was sich so auf den Plätzen getan hat. Allgemeine Spieletips kann natürlich fast jeder gebrauchen, und so gibt Sascha in der Tips-Rubrik neue Hinweise preis, wie man bei einigen Spielen durch Strategie oder Eingabe von Buchstaben beim Titelbild weiterkommt.

Nicht zu vergessen ist da noch die Rubrik mit den nicht so computernahen Themen. Als Buchtip kann man sich über "Dark Sun" informieren, wobei diese Geschichte in der Fantasy-Welt angesiedelt ist, und der Filmtip beschreibt den Film "Tombstone" (zu Deutsch: Grabstein), der Western mit Wyatt Earp und Doc Holiday, in dem auch Kevin Costner mitspielt. Dann gibt es da noch die AMIGA-Ecke, in der man etwas über das Actionspiel "Alien Breed" lesen kann, das dem Vorbild aus dem Kino entliehen wurde.

Wer alle oder fast alle Texte gelesen hat, der kann sich nun noch auf drei Diskettenseiten mit Software freuen. In dieser Ausgabe ist wieder viel Unterschiedliches dabei:

FORTRESS (ein Tetris-Clone, aber mit echt guter Grafik und Musik), JUMPBALL (ein Geschicklichkeitsspiel ähnlich Let's hop, das schonmal auf einer DISK-LINE erschien und bei dem man einen hüpfenden Ball über unter sich hinwegscrollenden Platten hüpfen lassen muß), AWORMS (eine Mischung aus Tron und Worms, das man zu zweit oder allein gegen den Computer spielen kann und in dem man auch Hindernissen ausweichen muß. Achtung! Obwohl das Spiel recht einfach gehalten ist, benötigt es doch einiges an Konzentration!).

Weiterhin gibt es BONANZA (eine Assemblerdemo aus Polen mit Farbröhreneffekten, Equalizer und fetziger Musik), SPRACHE (ein Sprachsynthesizer, durch den man den XL/XE zum Sprechen bringen kann, und das in Deutsch ohne spezielle Schreibweise!), dann noch die erste RAM-Demo (von den Rheinlandfälzischen ATARI-Maniacs, der neuen ABBUC-Regionalgruppe. Die Demo hat zwar keine besonderen Effekte, dafür aber eine Reihe schöner bunter Bilder mit vielen DLI-Farben und guter Titelmusik, nur deren Ende etwas sehr schlicht ausgefallen ist) und schließlich noch der SOUNDMONITOR V.1.2 von Torsten Karwoth samt Anleitung und Beispielsounds.

**Fazit:** Von dem fehlenden Hardwarebericht abgesehen ist an dieser PD-Mag-Ausgabe wieder alles komplett vorhanden, was für eine gute Information und Unterhaltung am Computer sorgt. Das ist nicht zuletzt auch der Beteiligung der Leser zu verdanken, die das Magazin unermüdlich unterstützen, so bleibt es lebendig und abwechlungsreich. Deshalb kann man auch schon auf die weiteren Ausgaben gespannt sein und diese hier nur jedem PD-Fan und Softwaresammler, -tester, -hungrigem wärmstens empfehlen!

Thorsten Helbing
Best.-Nr. PDM 595 DM 12,-

# ATARI magazin-PD-MAG

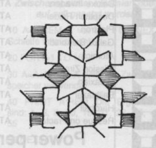
## MAUS

### Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware mit umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.

Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, so daß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.



Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wüßte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

**Wichtig:**

**Termin 7. November**

**Verlängerung 1/96**

## Leitfaden Teil X

Nachdem letztes Mal ein Sonderthema behandelt wurde, setzen wir diesmal den Kurs mit weiteren nützlichen Regeln fort. Das Thema in dieser Ausgabe sind Schleifen, eine sehr wichtige Steuerstruktur, jedoch sollte man hier mit besonderer Vorsicht programmieren, denn Fehler wirken sich verstärkt aus.

### Regel 39

***Schleifen sind voller Tücken - arbeiten Sie hier besonders sorgfältig***

Fehler in Schleifen sind äußerst gravierend, da sie durch die Repitition sich kummulieren. Eine Multiplikation, die bei jedem Schleifendurchlauf einen Fehler an der 2. Nachkommastelle erzeugt, kann bei 10000 Wiederholungen eine Abweichung um den Faktor 100 verursachen!

Ein häufiger Fehler im Zusammenhang mit Schleifen ist, daß man die Schleifenabbruchbedingung falsch angibt. Endlosschleifen sind dabei noch am einfachsten zu entdecken. Viel schwerer zu entdecken ist, daß die Schleife einmal zu viel oder einmal zu wenig durchlaufen wird.

### Regel 40

***Überprüfen Sie, ob die Repitition abgebrochen werden soll, anhand eines Begrenzers***

Wenn eine unbestimmte Anzahl an Datenelementen eingelesen werden soll, dann sollte das letzte einzulesende Element einen Begrenzer darstellen. Schauen Sie sich dazu folgendes Basic-Programm an :

```
50 READ X:PRINT X

60 IF X=-1 THEN 300

70 GOTO 50

100 DATA 10,33,45,44,67,344, 534, 666,433,23

110 DATA 23,468,712,456,566, 46, 222,344,23

120 DATA 11,33,56,23,445,452, 787,442,56,224,22

130 DATA 4,8,7,-1

300 . . .
```

Die -1 stellt den Begrenzer für die Schleife dar. Wenn eine Datei unbekannter Länge eingelesen werden soll, dann können Sie die "End of File"-Meldung als Abbruchkriterium verwenden.

### Regel 41

***Verwenden Sie keine Zähler als Schleifenabbruchkriterium***

Dieser Hinweis gilt nicht für alle Programmiersprachen und nicht für alle Fälle! Abbruchzähler können manchmal zu Fehlern führen, wenn eine Schleife vorzeitig abgebrochen wird. Gesetzt den Fall, daß eine Schleife vorzeitig abgebrochen wurde, kann es zu folgenden Schwierigkeiten bei manchen Sprachen führen:

a) die Sprache verbietet den "Wiedereinstieg" in eine Schleife,

b) der Zählerwert bleibt erhalten und wird beim "Wiedereinstieg" weiterverwendet, als ob die Schleife nie vorher abgebrochen worden wäre,

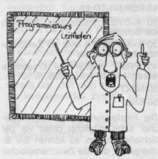
c) der Zählerwert geht verloren und beim "Wiedereinstieg" wird der Schleifenzähler auf den ersten Wert gesetzt, als ob die Schleife zum ersten Mal durchlaufen würde.

Trotzdem kann ein Zähler nützlich sein, wenn man beispielsweise beim Einlesen von Werten überprüfen will, ob die maximale Anzahl einlesbarer Werte nicht schon überschritten worden ist.

### Regel 42

***Versehen Sie jede Schleife mit einem Durchlaufzähler***

Des öfteren erleichtert es das Entfehlern eines Programmes sehr, wenn man genau weiß, wie oft eine Schleife durchlaufen wurde. Mit Hilfe eines Durchlaufzählers läßt sich die Anzahl




der Schleifendurchläufe genau ermitteln.

### Regel 43

***Vor einer Schleife sollten alle Zwischenspeicher initalisiert oder auf null gesetzt werden***

```
10 A=0:REM A vor der FOR-NEXT-Schleife initialisieren

20 FOR I=1 TO 10

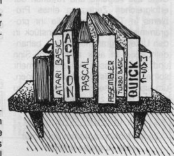
30 A=A+I:REM A wird als Zwischenspeicher verwendet

40 PRINT A:REM Die Ergebnisse sind: 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36, 45, 55

50 NEXT I

60 END
```

Das Programm würde nicht korrekt ablaufen, wenn wir A in der Schleife initalisieren würden:



```
10 FOR I=1 TO 10
20 A=0:REM Initialisierung innerhalb der Schleife
30 A=A+I:REM A wird als Zwischenspeicher verwendet
40 PRINT A:REM Die Ergebnisse wären: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
50 NEXT I
60 END
```

Die Initalisierung der Zwischenspeicher sollte möglichst direkt vor der Schleife erfolgen, so können Sie sichergehen, daß die Zwischenspeicher die korrekten Anfangswerte besitzen, auch wenn sie mehrmals im Programm verwendet werden.

Rainer Hansen

## Leitfaden Teil XI

Unterprogramme sind mit das wichtigste Strukturierungsmittel des Programmiertes. Sie dienen nicht nur dazu, eine komplexe Aufgabe in kleine, verständliche Teile zu zerlegen, sondern fördern einen anderen, sehr wichtigen Aspekt, nämlich die Wiederverwendbarkeit.

Das "richtige" Aufteilen eines großen Problems ist eine sehr hohe Kunst und erfordert, neben vielen anderen Dingen, das Studium meisterhaft geschriebener und gegliederter Programme. Eine geeignete Zerlegung minimiert ebenfalls den Aufwand, der bei einer zukünftigen Änderung entsteht.

Natürlich kann man nicht auf einer Seite alle Aspekte und Kriterien der erfolgreichen Zerlegung eines Problems in Teilprobleme, die ihr programmiersprachliches Gegenstück in den Unterprogrammen haben, behandeln, dies ist aber auch nicht Sinn und Zweck dieses Artikels, vielmehr soll er Ihnen als Denkanstoß dienen, um sich eingehender mit Literatur zu diesem Thema zu befassen.

### Regel 44

***Jedes Unterprogramm sollte nur eine Aufgabe erfüllen***

Wenn Sie Unterprogramme haben, die mehrere Aufgaben erfüllen, überdenken Sie das Problem und zerlegen danach das Unterprogramm in weitere Unterprogramme.

### Regel 45

***Schreiben Sie Unterprogramme genauso sorgfältig wie Hauptprogramme***

### Regel 46

***Achten Sie auf Teile, die sich wiederverwenden lassen***

Programme, die eine gewisse Eleganz aufweisen, erreichen dies durch die Verwendung bestehender Teile. Dies erspart nicht nur Tipparbeit, sondern erleichtert zudem Änderungen, da man nur an einer Stelle und nicht an vielen Stellen Anpassungen vornehmen muß.

### Regel 47

***Definieren Sie die Schnittstellen möglichst früh***

Die Schnittstellen sind die Kontaktstellen zwischen den Unterprogrammen. Entwerfen Sie die Schnittstellen so, daß eine Codeänderung im Innern eines Unterprogramms nach Möglichkeit keine Änderung der Schnittstellen nötig macht.

### Regel 48

***Achten Sie darauf, daß Ihre Unterprogramme inkorrekte und unvollständige Eingaben erkennen***

Schreiben Sie Unterprogramme, die die Benutzereingaben auf Fehler hin überprüfen.

### Regel 49

***Ersetzen Sie sich wiederholende Ausdrücke durch Unterprogramme***

In BASIC existiert keine direkte Möglichkeit zum Funktionsaufruf mit Parameterübergabe.

Dies kann mittels globaler Variablen simuliert werden, was aber zu Seiteneffekten führt, die leicht zu Fehlern führen können.

Abgesehen davon, daß alle bekannten BASIC-Versionen für unseren Atari zum Schreiben größerer Programme (mehr als 100 Zeilen) ungeeignet sind, bedeutet dies, daß man besondere Vorsicht hier in BASIC walten lassen sollte.

Am besten man notiert sich für jedes Unterprogramm welche Variablen als Eingabe-Variablen verwendet werden, welche wie verändert werden und welche Werte an aufrufende "Hauptprogramme" zurückliefern.

### Regel 50

***Ersetzen Sie öfters vorkommende Eingabe- oder -Anzeigeanweisungsfolgen durch Ein-/Ausgabeunterprogramme***

Angenommen, daß Sie ein Programm hätten, welches einige Berechnungen durchführen und die Ergebnisse als Tabellen und Graphen darstellen sollte. Dieser Kreislauf würde mehrfach in Ihrem Programm wiederholt.

Es wäre eine Verschwendung die benötigten Anweisungen jedesmal hinzuschreiben, wenn Sie sie brauchen. Trennen Sie diese Routinen vom Hauptprogramm und schreiben Sie dafür ein Unterprogramm.

Unterprogramme sind leichter zu testen und das Hauptprogramm ist einfacher zu verstehen.

Rainer Hansen

# Programmiersprachen Teil 11

### Oberon - das neue Pascal!

In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns mit einer sehr jungen Programmiersprache - Oberon-2. Anfang der 60er Jahre wurde ALGOL entworfen, eine Sprache die richtungsweisend in der Sprachentwicklung war. Sie war die erste formal exakt definierte Sprache und mit ihr wurden viele uns heute nur zu gut bekannte Sprachkonstrukte eingeführt, wie die Blockstruktur (ineinander verschachtelte Unterprogramme).

ALGOL ist der Vorläufer von Sprachen wie C, Pascal, Modula-2 und eben Oberon-2. Der Schweizer Informatikprofessor Niklaus Wirth entwickelte Anfang der siebziger Jahre Pascal, eine Weiterentwicklung von ALGOL, um seinen Studenten die Strukturierte Programmierung, eine Software-Entwurfstechnik, zu erläutern.

Diese nicht nur im Ausbildungsbereich sehr verbreitete Sprache, welche heute insbesondere mit der Firma Borland verbunden wird, war der Ausgangspunkt für die Anfang der 80er Jahre bekannt gewordene Sprache Modula-2. Diese hat ebenfalls Niklaus Wirth entworfen. Mit dieser Sprache wollte er u.a. das Konzept der abstrakten Datentypen demonstrieren.

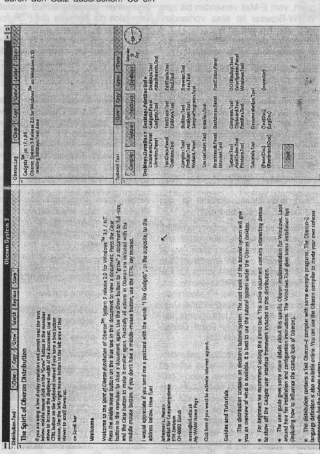
Anfang der neunziger Jahre steht eine neue Entwurfsmethode im Rampenlicht der Öffentlichkeit und wird als die Lösung vieler Softwareprobleme angepriesen - die Objektorientierung. Sie ahnen es wahrscheinlich schon, Wirth hat eine neue Sprache entwickelt, die dieses Paradigma unterstützt.

Oberon-2 heißt sie und ist Gegenstand dieses Artikels. Doch Oberon ist nicht nur der Name für eine Sprache und eine Philosophie, sondern genauso für ein Betriebssystem. 1985 begannen Niklaus Wirth und Jürg Gutknecht ein Projekt mit dem Ziel, ein modernes und portables, d.h. auf unterschiedlichen Rechnersystemen ablauffähig, Betriebssystem für Personalcomputer zu entwickeln. Das Ergebnis war eine Implementation des Systems auf einer Workstation und eine dazugehörige Programmiersprache.

Der Entwurf der Programmiersprache war nicht miteingeplant, sondern wurde notwendig, da es sich herausstellte, daß das Typensystem vorhandener Sprachen zu eingeschränkt war, um die gewünschten Datenmodelle auf eine natürliche und sichere Art und Weise beschreiben zu können.

Die dem System Oberon zugrundeliegenden Entwurfsprinzipien, lassen sich, auf einen Nenner gebracht, durch den Satz ausdrücken: So einfach wie möglich, aber kein bischen einfacher! Die Bedienung erfolgt fast ausschließlich mit der Maus und ist nach kurzer Einübungszeit verständlich. Trotzdem sollte man immer eine Liste der Maustastenkombinationen neben dem Rechner liegenhaben, damit man seltener gebrauchte Kombinationen nicht immer suchen muß. Diese Mausbedienung erlaubt eine interaktive Bedienung und man vergißt fast, daß man hier im Grunde ein kompilierendes System vor sich hat.

Die Abbildung zeigt einen typischen Oberon-Bildschirm:



In der oberen rechten Ecke ist das Systemausgabefenster, in dem Nachrichten dem Benutzer angezeigt werden. Darunter befindet sich ein Fenster, von dem man zahlreiche Hilfsprogramme aus aufrufen kann. Diese erfüllen die unterschiedlichsten Zwecke, vom Verändern der Schriftgröße eines Textausschnitts bis zu einem Grafikprogramm ist alles enthalten.

Für Internetnutzer sind alle notwendigen Tools bereits im System integriert, vom E-Mail versenden bis zum WWW-Browser ist alles vorhanden. Im linken Fenster ist ein sehr kleiner Ausschnitt der sehr ausführlichen Systembeschreibung dargestellt.

Hier kann man interaktiv, d.h. durch direktes Ausprobieren, den Umgang mit dem System lernen. Ebenso wird erläutert wie man in Oberon-2 programmiert. Mich hat es wirklich fasziniert, ein so gut dokumentiertes und einfach zu bedienendes System auszuprobieren. Man erkennt direkt, daß sich sehr viele Gedanken über den Systementwurf gemacht wurden. Eine der interessantesten Entwicklungen im Bereich der Programmiersprachen und Betriebssysteme in den neunziger Jahren überhaupt!

Anfangs wurde es schon erwähnt, daß ein portables Betriebssystem entwickelt werden sollte. Dies wurde auch erreicht und so existieren Oberon-Implementierungen schon für viele Rechner und Betriebssysteme, u.a. für DOS und Windows, für Macintosh-Rechner und für verschiedene Unix-Derivate. An dieser Liste erkennt man leider, daß es bisher keine Umsetzung für unsere Ataris gibt.

Der Grund dafür ist schnell gefunden, denn um mit Oberon sinnvoll arbeiten zu können, braucht man einen Computer der mindestens 800*600 Punkte darstellen kann. Diese Angabe bezieht sich auf Oberon System 3, andere Versionen sollen keine so hohen Ansprüche an den Computer stellen, doch mit diesen habe ich noch nicht gearbeitet. Trotzdem existiert für unsere Rechner eine Möglichkeit Oberon-Programme ablaufen zu lassen, wenn jemand einen C-Compiler besitzt. Es gibt nämlich einen portablen Oberon nach C Umsetzer, so daß man die umgesetzten Programme dann mit dem C-Compiler kompilieren kann. Das halte ich aber nur für eine Notlösung, denn dann muß auf das Betriebssystem Oberon verzichtet werden. Zum Schluß noch der Clou: Oberon System 3 ist frei kopierbare Software!

Wer einen Internetanschluß besitzt, kann sich die Software per FTP von verschiedenen Servern runterziehen. So ist es z.B. auf dem FTP-Server der Gerhard-Mercator-Universität Duisburg (ftp.uni-duisburg.de, Verzeichnis /pub/oberon/system3 oder so ähnlich) zu finden.

Der Addison-Wesley Verlag bietet Bücher zum Thema Oberon und eine CD-ROM an, auf der sich Oberon System 3 Release 2.0 befindet. Der Verlag und die ETH-Zürich haben zudem einen Oberon-Programmierwettbewerb gestartet (19.09.95 bis 31.03.96), bei dem man als ersten Preis eine Flugreise in die USA gewinnen kann. Insgesamt werden 25 Preise verlost. Informationen und Ausschreibungsunterlagen erhalten Sie beim Organisationkomitee Oberon-Wettbewerb:

Dr. Josef Templ

E-Mail: jr@swe.uni-linz.ac.at

Susanne Spitzer

E-Mail: susannes@addison-wesley.de

sowie über

http://www.germany.eu.net/shop/awl

oder direkt beim Verlag:

Addison-WesleyVerlag GmbH
Wachsbleiche 7/12 - 53111 Bonn

Rainer Hansen

## VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

**Die Ausgabe 1/96 erscheint im Dezember**

## IMPRESSUM

**Herausgeber:** Werner Rätz

**Ständig freie Mitarbeiter:** Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

**Vertrieb:** Nur über den Versandweg

**Anschrift:**
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

**Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.**

**Manuskript- und Programmeinsendung:**

# Großer Programmierwettbewerb

**Machen Sie mit - es lohnt sich !!!**

## Preise im Gesamtwert

## von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

**1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-**

**2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-**

**6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-**

Schicken Sie Ihre Programme an

**Power per Post**
**PF 1640**
**75006 Bretten**




**Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!**

# SYZYGY

***Das interessante Diskettenmagazin***




Jede Ausgabe ist ein Knüller !

Das PD MAGazin und SYZYGY darf in keiner Softwaresammlung fehlen.

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!

**Der Einzelpreis für das PD-MAGazin beträgt DM 12,-**

**Der Einzelpreis für das SYZYGY beträgt DM 9,-**

## PD-MAGazin 1-6/94

**Das Kennenlernpaket**

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 40,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. PDM 1-6/94 DM 40,-

## SYZYGY 1-6/94

**Das Kennenlernpaket**

Sie erhalten die 6 Ausgaben des Jahres 1994 zum absoluten **Kennenlernpreis** von

nur DM 30,-.

Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf jeden Fall.
Best.-Nr. Syzygy 1-6/94 DM 30,-

## PD-MAG Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-

Best.-Nr. PDM 123/95 DM 25,-

## SYZYGY Abo 1995

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1995. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 18,-

Best.-Nr. Syzygy 123/95 DM 18,-

**Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058**